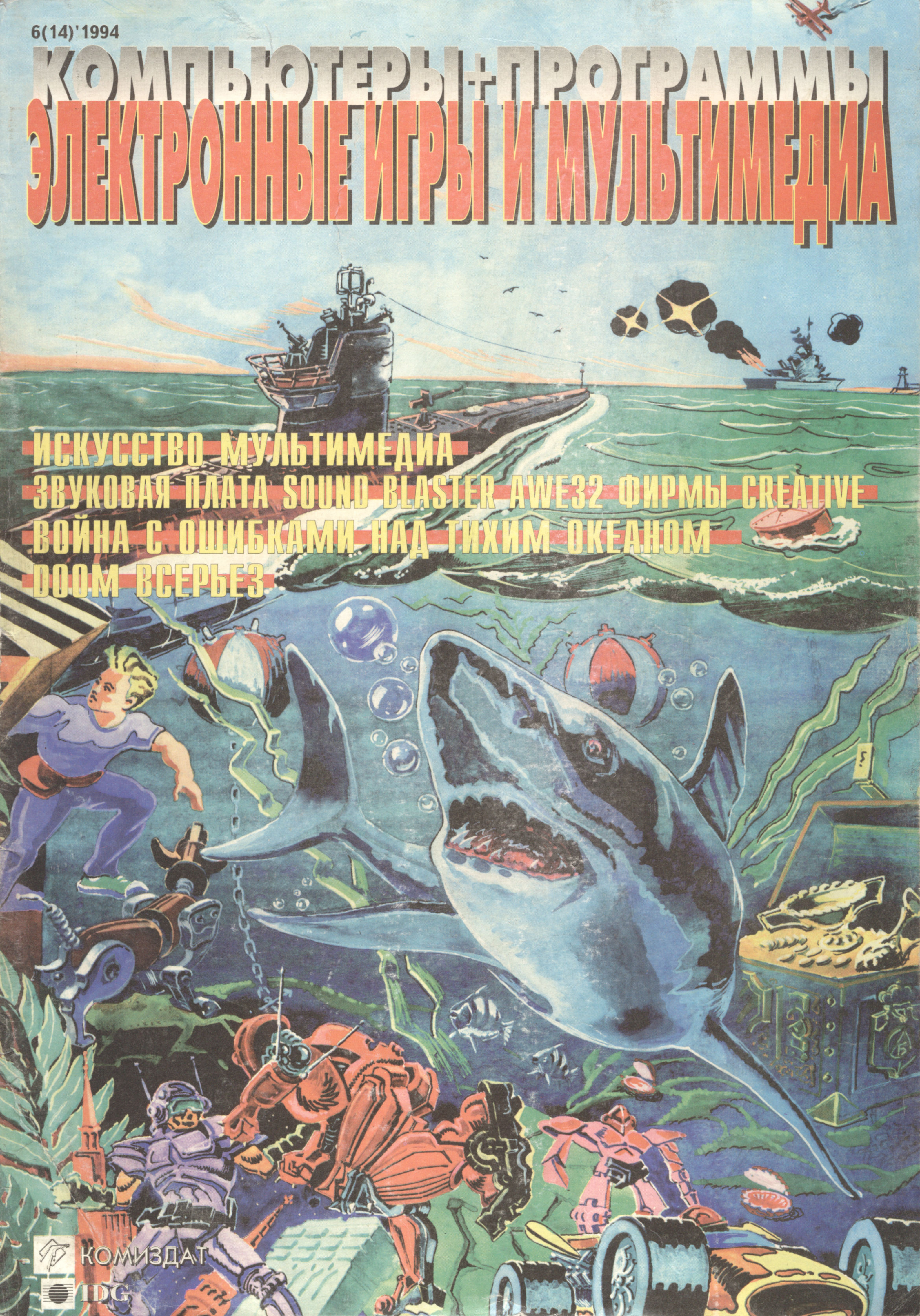


6(14)'1994
КОМПЬЮТЕРЫ+ПРОГРАММЫ
ЭЛЕКТРОННЫЕ ИГРЫ И МУЛЬТИМЕДИА
ИСКУССТВО МУЛЬТИМЕДИА
ЗВУКОВАЯ ПЛАТА SOUND BLASTER AWE32 ФИРМЫ CREATIVE
ВОЙНА С ОШИБКАМИ НАД ТИХИМ ОКЕАНОМ
DOOM ВСЕРЬЕЗ
КОМИЗДАТ
IDG

# СОДЕРЖАНИЕ

## I ТЕХНОЛОГИЯ МУЛЬТИМЕДИА



## II ИГРА ИЗНУТРИ

## III ПСИХОЛОГИЯ ИГР



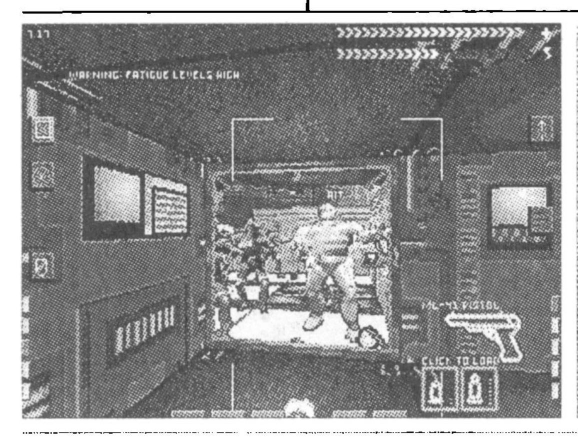
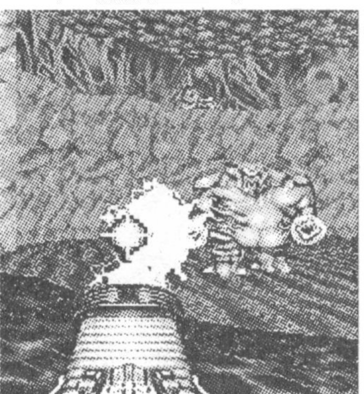
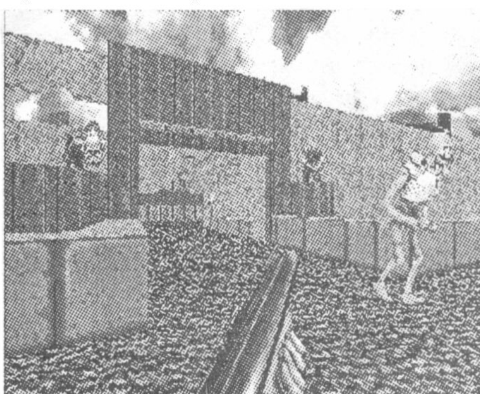
## IV ИНТЕРВЬЮ



## V НОВОСТИ ИГРОВОГО РЫНКА



## VI ОПИСАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

**«Комп'ютери + Програми: ЕЛЕКТРОННІ ІГРИ ТА МУЛЬТИМЕДІА», 1994**
(російською мовою)

**РЕДАКЦІЯ**

**Головний редактор** — Костюков С. М.
**Заст. головного редактора** — Супрун О. Д.
**Наукові редактори** — Ганін А. Г., Бражник Ю. В., Соловйов І. Г., Хатаєвич Є. М.
**Літературний редактор** – Владимирова Л. Ю.
**Художній редактор** — Пономарьова Є. В.
**Випусковий редактор** — Савчук Ю. В.
**Рекламний відділ** — Гусар В. С.
**Комп'ютерне верстання** — Мироненко І. О.
**Комерційна служба** — Безбородов Д. Н.
**Технічна підтримка** — Кліменко О. В.
**Служба маркетингу** — Булгакова О. М.
**Художник** — Батєнєв О. В.

Рукописи не рецензуються і не повертаються. Відповідальність за точність рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 23.11.94. Формат 60x84/8. Друк офсет. Ум.друк.арк. 9.3. Ум.фарб.-відб. 11.6. Обл.-вид.арк. 8.6. Тираж 20000 прим.
Зам. № 0158405. Підписний індекс 74269.
Віддруковано з готового комп'ютерного набору на журнальному комплексі видавництва "Преса України", 252146, Київ, вул. Героїв Космоса, 6.

**АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:**

**ТОВ «КОМІЗДАТ»**
**Україна, 252011, м. Київ, вул. Лєскова, 9**
**Тел. (044) 2950655**
**Тел./факс: (044) 2948502**
**E-mail: root@iic.kiev.ua**
(з позначкою «для журнала»)

# ИСКУССТВО МУЛЬТИМЕДИА

***Timothy O'Brien***

**Художники и скульпторы открывают для себя новые возможности, предоставляемые компьютером. Некоторые из них предпочитают создавать миры и называть их произведениями искусства.**

Вам не доводилось общаться со скульптурой? А посещать концерт классической музыки, исполняемый нарисованными музыкантами? Или заходить в театр, в котором невозможно отличить живых актеров от электронных? Такая возможность вам представится очень скоро. Компьютеры проникают в искусство, художники рисуют цифровые картины, скульпторы работают с несуществующими материалами, а музыканты просто сходят с ума. Все меняется, и если вчера благодаря компьютерам менялись телевидение, игровое кино и игры, то сегодня очередь изящных искусств. Они уже никогда не будут такими, как прежде.

### Присоединяйтесь к стае

Пока вы приближаетесь к скульптуре, ее гигантские щупальца неподвижно возвышаются над вами. Но как только вы попадаете в зону действия сети ее акустических, кинетических и инфракрасных датчиков, огромные руки начинают двигаться, скульптура оживает. Странная конструкция, в которой сухие виноградные лозы переплетаются со сложными механическими деталями, отшатывается, если вы подходите слишком близко к ее центру, и тянется за вами, когда вы удаляетесь.

Эта живая скульптура называется The Flock (Стая). Она состоит из множества элементов, реагирующих на звуки и другие внешние воздействия. Большая часть элементов представляет собой управляемые компьютером щупальцы, которые ведут себя подобно стае живых существ — птиц, рыб или летучих мышей. Каждое щупальце постоянно обменивается со своими собратьями сигналами, при помощи которых передает информацию о своем положении и скорости и получает аналогичную информацию от других.

Эта сложная система движущихся и сообщающихся элементов приводит к бесконечному разнообразию как очертаний скульптуры, так и вариантов ее поведения. Так, например, когда в галерее всего один посетитель, Стая может совершать большое количество резких движений, а когда в помещении появится несколько человек, скульптура «притихнет». Стоит группе зрителей перейти на другое место — и поведение Стаи резко меняется.

Созданная в 1992 году Кеном Ринальдо и Марком Гроссманом, Стая представляет собой одну из первых попыток синтеза возможностей искусства и технологии. Ринальдо, скульптор и бывший компьютерный специалист, встретился как-то с одним из основателей фирмы Silicon Graphics Гроссманом. Тогда и появилась на свет идея объединения искусства с современными технологическими достижениями.

Чтобы оживить Стаю, Гроссман написал специальную программу для рабочей станции Silicon Graphics. В ней управление движением отдельных элементов скульптуры осуществляется сложными алгоритмами, тесно связанными с технологиями искусственного интеллекта. Ринальдо и Гроссман считают основной концепцией своего творчества непредсказуемость, спонтанность поведения сложных систем, в которых нет центрального элемента. Действия таких систем подчас весьма сложны. В настоящее время авторы Стаи заняты работой над другими произведениями, в которых будет использована аналогичная идея — моделирование поведения группы живых существ.

### Новое интерактивное искусство

Безусловно, в скульптуре The Flock использованы самые последние технологические достижения. Однако это далеко не первый пример использования последних достижений техники в искусстве. Например, еще в 17 веке изобретения, сделанные для улучшения мореходных качеств итальянских военных кораблей, существенно изменили облик тогдашней театральной сцены.

Сегодня некоторые художники и другие люди искусства пытаются использовать в своей работе возможности, предоставляемые интерактивными системами мультимедиа. С их помощью создается множество новых произведений, а подчас и целые новые направления в искусстве. Процесс этот, однако, идет не так уж и быстро. Несмотря на призыв множества фирм, занимающихся индустрией развлечений, заполнить чем-то пустоту, которая образуется на возникающих сегодня каналах спутникового и кабельного телевидения (а в ближайшие несколько лет таких каналов появится еще несколько сотен), большинство художников и артистов все еще очень далеки от области цифровых возможностей.

Ситуация стала быстро меняться по мере удешевления и более широкого распространения соответствующих технологий. После долгих лет экспериментов и неудач мультимедиа-художники постепенно начинают получать признание благодаря множеству популярных представлений и выставок, отнюдь не

страдающих от недостатка посетителей. Дополнительный вес новому жанру придает участие в нем художников, уже завоевавших признание в традиционных областях искусства. Так называемое «смешанное искусство» — сочетание видео и фотообразов, звука и других видов информации — известно уже не первый десяток лет. Сегодня эта область получает новый толчок благодаря внедрению цифровых компьютерных технологий. Художники начинают понимать, что технические средства, разрабатывавшиеся для бизнеса и развлечений, можно с успехом использовать для создания настоящих произведений искусства.

## Новая сенсация

«Мне нравится время, в которое мы живем. Мы наблюдаем начало новой эры в искусстве», — восторженно восклицает Элиот Андерсон, художник, сотрудничающий с калифорнийской фирмой Techne. Эта фирма уже не первый год занимается созданием и поддержкой современных проектов в искусстве.

**«Это время в новом искусстве, когда еще нет конкретных определений и терминов. Мы стоим на границе между традицией и бесконечным миром новых возможностей».**

**Элиот Андерсон**

В своем творчестве Андерсон использует информацию из компьютерных сетей, превращая ее в форму и содержание для своих работ. В одном из произведений, например, поступающая с различных бирж мира деловая информация используется для создания своеобразного «барометра» деловой жизни. Искусством становится как форма — обычная биржевая «бегущая строка», так и ее содержание.

Андерсон недавно курировал художественную выставку A New Sensation (Новая Сенсация), где были представлены произведения, в которых используется цифровая технология. Эта выставка проводилась в тесном сотрудничестве с группой Art in the Age of Electronic Media (Искусство в век электронной технологии), занимающейся исследованием возможностей и способов применения в искусстве современных цифровых средств. В работе выставки приняли участие известные художники и скульпторы, работающие в «цифровой» области — Джим Кемпбел, Линн Хершман, Барбара Мельман, Сара Робертс, а также упоминавшиеся уже Ринальдо и Гроссман.

Каждый экспонат на выставке Новая Сенсация, не исключая и скульптуру The Flock, тем или иным образом приглашал зрителей к взаимодействию с ним. Для этого могло использоваться прикосновение, голос или другой способ воздействия, однако все они были призваны сломать традиционную границу между произведением искусства и зрителем.

Выставка продемонстрировала как возможности новой технологии, так и ее недостатки. К последним можно причислить некоторую «перенасыщенность» технологией в отдельных экспонатах, а также их недоработанность. Общение со многими экспонатами, например, происходит с раздражающими задержками, необходимыми компьютеру для принятия того или иного решения. Тем не менее, сложно отрицать богатство мира новых возможностей, который был продемонстрирован на выставке и который открывается теперь перед изобразительным и исполнительским искусством.

## Виртуальное искусство

В то время, как отдельные виды электронного искусства предлагают лишь простое взаимодействие зрителя с произведением, виртуальная реальность способна полностью погрузить вас в искусственный мир. Обычно система виртуальной реальности представляет собой компьютер с подключенным к нему специальным шлемом и некоторыми другими устройствами. Вы одеваете шлем — и у вас перед глазами появляется стереоизображение пейзажа или предметов, нарисованных компьютером. Стерео- (а последнее время все чаще трехмерный) звук делает иллюзию погружения в другой мир еще более полной. Специальные датчики на шлеме, перчатках и костюме сообщают компьютеру о ваших движениях, и изображение соответствующим образом корректируется — вы начинаете перемещаться в этом мире.

В нью-йоркском музее Гугенхейма была недавно проведена выставка Virtual Reality: An Emerging Medium (Виртуальная Реальность: Непредсказуемые возможности). На ней были представлены работы нескольких художников, уже довольно широко известных в других областях искусства. В их число вошли Дженни Холтзер и Томас Долби, чье участие еще раз подтвердило богатство возможностей и перспектив развития этого вида искусства.

Холтзер, широко известная благодаря серии своих политически направленных работ (компьютеризованные светящиеся лозунги и другие тексты), представила на выставке «виртуальную картину», в которой зрители могут выбирать между двумя мирами. Мир номер один, созданный при участии Кена Пиментеля из фирмы Sense8, состоит из множества пещер, населенных «эфемерными душами». Каждая душа представлена в виде куба с одним и тем же лицом на всех шести сторонах. Когда вы приближаетесь к такому кубу, его душа может вступить с вами в диалог, или же просто улететь, если вы ей чем-нибудь не понравитесь. Будучи предоставленными самим себе, кубы проводят время в общении друг с другом.

Мир номер два, в создании которого принимал участие Джефри Донован из той же фирмы Sense8, создавался на основе недавних событий в Боснии. По мере того, как вы переходите из одного сельского дома в другой, вы встречаетесь с завоевателями, их жертвами и свидетелями насилия и убийств. Вы можете также покинуть этот мир виртуального страдания и отправиться на поиски благополучного тихого селения.

В произведении Томаса Долби «Виртуальный струнный квартет» вы одеваете шлем и оказывае-

тесь в комнате, в которой струнный квартет исполняет произведения Моцарта (музыка записана в исполнении настоящих музыкантов). Этот квартет был создан Долби в сотрудничестве с Эриком Гуллихсеном. В искусственном мире, который в нем изображен, вы наблюдаете созданные компьютером фигуры музыкантов и их инструменты и слышите соответствующий трехмерный звук. Это значит, что независимо от того, где именно в комнате вы находитесь, звук каждого инструмента всегда исходит из одного и того же места. Вы можете даже изменить течение концерта. Например, если вы коснетесь одного из музыкантов, он вполне может исполнить вместо привычных нот лихое джазовое соло.

### Музей будущего

В системе «Сетевой Виртуальный Музей Искусств: Храм Хоруса» вы одеваете шлем искусственной реальности для того, чтобы оказаться перед входом в несуществующий музей, в котором выставлена на обозрение реконструкция древнеегипетского храма бога Хоруса. Внутри музея вы встречаете двигающиеся и говорящие статуи, которые сообщают вам как о самом боге, так и о ритуалах поклонения ему. Эта система была создана Карлом Лефлером и Линой Холден в университете Карнеги-Меллона.

Такая работа, возможно, — первый шаг к виртуальному музею будущего. У вас не будет нужды отправляться куда-нибудь, чтобы его посетить. Вместо этого музей сам придет к вам по компьютерной сети или на CD-ROM. Вполне вероятно, что через несколько лет такие музеи и другие зрелища с использованием искусственной реальности станут настолько же привычными, как и сегодняшние телепередачи.

### Цифровые танцы

Виртуальная реальность использует самые современные технологии для того, чтобы погрузить вас в другой мир. Танец и театр пользуются для этого более традиционными средствами: светом, костюмами, декорациями, движением, текстом и звуком. Но даже здесь компьютер все чаще становится инструментом, помогающим художнику создать на сцене свой собственный мир.

Еще двадцать лет назад «отец постмодернистского танца» Мерс Канингем предсказал, что в танцах будущего компьютеры будут играть весьма существенную роль. В марте 1991 года Канингем представил на суд публики танцевальную программу Trackers, хореография которой практически полностью была создана на компьютере, работавшем под управлением программы LifeForms (Формы Жизни). «То, что я видел в этой области двадцать лет назад, ее первые шаги — все это было слишком примитивно и не очень понятно, — говорит Канингем.— Однако посмотрите на сегодняшнюю технологию: она позволяет делать с пространством и временем такое, о чем раньше нельзя было и мечтать».

Программа LifeForms была создана в университете Симона Фрезера группой художников и программистов. Она используется для создания и анализа движений трехмерных объектов, в том числе и человеческих фигур. Программа работает на компьютерах Macintosh и рабочих станциях Silicon Graphics. Ее интерактивный графический интерфейс дает возможность хореографу или мультипликатору управлять движением человека на экране. Можно, например, заставить его изменить позу или переместиться на другое место. Программа сама рассчитывает необходимые промежуточные этапы движения и выводит их на экран компьютера в виде мультфильма. LifeForms включает в себя большую библиотеку всевозможных движений, редактор траекторий, средства для изменения внешнего вида образов, а также возможность синхронизации изображения с цифровым звуком.

«Канингем принимал очень активное участие в работе над программой LifeForms, — говорит канадский хореограф Текла Скипхорст.— С 1989 года мы вместе пытались довести до ума программное обеспечение и объединить наши знания компьютера со знаниями свойств человеческого тела».

### Интерактивное представление

Очень многие художники и постановщики уже обратили внимание на те возможности, которые открывает перед ними цифровое смешивание различных видов информации — видео, неподвижных образов, звука и т.п. Однако очень немногим пока удается вывести свои произведения за пределы компьютерного монитора. Джордж Коутс, театральный режиссер из Сан-Франциско, считает, что ему удалось найти способ объединить действия живых актеров, кино, видео, звук и цифровые образы в одном сценическом действе.

Чтобы сделать свое первое представление как можно более эффектным, Коутс решил использовать цифровую технологию для того, чтобы изобразить жизнь в мире цифровой технологии. Его спектакль называется «Скрытная Коробка: Интерактивное Шоу» и представляет собой смесь фотографий, видеоотрывков и фрагментов кинофильмов, в которой различные персонажи встречаются с реальной жизнью в том или ином сюжете из 5000 каналов кабельного телевидения. Благодаря тому, что компьютерные образы проецируются на специальный экран, в шоу могут принимать участие и живые актеры.

«Я рисую декорации для своего спектакля при помощи компьютера, — объясняет Коутс. — Затем я просто проецирую их на сцену и получаю «мягкие» декорации вместо традиционных «жестких». В будущем при помощи этой технологии можно будет создавать сложные трехмерные декорации без каких бы то ни было реальных материалов, только при помощи света и графики.

Однако нужно быть очень осторожным, чтобы технология не загородила суть самого представления». Пока же для того, чтобы увидеть трехмерную сцену, зрителям приходится одевать специальные поляризующие очки.

Коутс планирует объединить все зрительские места в своем театре в электронную сеть, чтобы дать

возможность зрителям управлять ходом спектакля. Так, например, зрители могли бы управлять перемещением прожекторов, освещая одни участки сцены и оставляя в тени другие. Так как действия актеров во многом зависят от того, какой вид имеет сцена в каждый момент времени, разные аудитории могут создавать совершенно разные варианты развития сюжета пьесы.

Несмотря на энтузиазм самого Коутса, многие критики не разделяют его уверенности в радужных перспективах виртуального театра. Большая их часть считает, что ему следует уделить больше внимания самому сюжету и персонажам, а не оформлению сцены. Критики отмечают, что хотя сначала масса визуальных и звуковых эффектов очень впечатляет, их непрерывный поток постепенно снижает восприимчивость аудитории.

### Мультимедиа-мемуары

Эффект такого «пресыщения» видео- и аудиоинформацией известен уже давно и в настоящее время является одной из весьма серьезных проблем для создателей высокотехнологичного искусства. Мультимедиа-писатель Дана Атчли пытается бороться с этим эффектом, персонализируя свои представления. В спектакле «Следующий выход» Атчли садится на сцене возле большого экрана, на который проецируются компьютерные образы, и начинает разворачивать перед слушателями теплую, полную мягкого юмора историю своей необычной жизни у большой автомобильной дороги. Параллельно с этим на экране возникают соответствующие изображения — некоторое подобие обычного слайд-фильма с тем отличием, что в качестве слайдов может выступать все, что угодно — от фотографии до видеоинтервью.

«Технология мультимедиа не так уж и нова, — говорит Атчли, — однако возможности компьютеров по объединению различных видов информации по-истине безграничны. Что касается меня самого, то, пожалуй, впервые в жизни я не испытываю практически никаких ограничений в своем творчестве. По сути, речь идет о принципиально новом способе хранения необходимой информации — об Электронном Семейном Альбоме».

К использованию технологии мультимедиа Атчли привели многие годы экспериментов, на протяжении которых он пытался сочетать свое устное творчество с различными образами и звуком. «Дело в том, что я родом из семьи, в которой все были просто помешаны на сохранении памяти о всевозможных событиях. Отцовский фотоальбом, например, начинается с 1856 года, а материнский — с 1890,» — говорит сам Атчли.

В спектакле «Следующий выход» объединены всевозможные форматы архивных документов — от первых любительских кинокадров 1920 года до компьютерного видео 1990. «И, естественно, всем этим я могу управлять. Если у меня нет настроения рассказывать сегодня определенный эпизод, я могу просто пропустить его и перейти к следующему, или вообще вставить что-нибудь совершенно новое».

### Ограниченный доступ

Хотя технология интерактивных систем мультимедиа уже сегодня меняет лицо мира искусства, пройдет еще несколько лет, прежде чем эта технология получит достаточно широкое распространение и войдет в повседневную жизнь обычных людей. Основным препятствием на пути к этому остается ограниченная возможность доступа зрителей и авторов к этой технологии, в первую очередь, из-за ее высокой стоимости. Как говорит Джордж Коутс, если вы решили заниматься цифровым искусством, вы должны попрошайничать и брать деньги в долг — просто так никто вам ничего не даст; кроме того, порой очень трудно убедить технических специалистов попробовать поработать с вами. Сам Коутс смог добиться содействия от фирмы Silicon Graphics только при помощи организации SMARTS (Science Meets Arts, Наука встречается с искусством), которая финансируется Национальным фондом американского искусства.

Элиот Андерсон говорит: «Главная проблема сегодня — это обеспечить доступ художников к технологии. Сама аппаратура уже вполне пригодна к использованию и более-менее легко доступна. Осталось только создать соответствующее содержание, так как без содержания вся эта техника так и останется дорогой игрушкой». Многие фирмы уже начинают это осознавать и приглашают людей из мира искусства просто для того, чтобы они «поиграли» с новой технологией и, возможно, создали что-нибудь новое.

В конце двадцатого века искусству снова брошен вызов — преодолеть тот хаос, который существует в культурной и социальной жизни. И если художникам удастся при помощи интерактивного мультимедиа заставить мир услышать их голоса в шуме информационных сетей, возможно, они сумеют и помочь миру разобраться со своими проблемами в век информации.

# ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА JAGUAR ФИРМЫ ATARI

**_Doug Bauer_**

Похоже, для любителей видеоигр наступили очень неплохие времена. Одна за другой появляются новые модели игровых приставок, каждая из которых намного превосходит по возможностям ставшие уже привычными 16-битовые системы. Сначала 3DO, затем Commodore CD^32, а теперь и Amiga Jaguar уверенно заявляют о своих правах на значительную часть рынка домашних цифровых систем для игр, мультимедиа и компьютерных сетей. CD^32 представляет собой развитие идеи персонального компьютера Amiga, в то время как 3DO и Jaguar — совершенно самостоятельные изделия, разработанные буквально «с нуля».

Jaguar представляет особенный интерес, так как сегодня из трех упомянутых машин это наиболее вероятный конкурент игровым приставкам типа Genesis и Super Nintendo. Связано это как с его ценой ($250 + $200 за дисковод CD-ROM двойной скорости), так и с тем, что Jaguar рассчитан в основном на использование игровых картриджей (хотя может работать и с CD-ROM), а 3DO и CD^32 могут работать только с компакт-дисками. Все это вместе, скорее всего, приведет к тому, что Jaguar окажет серьезное воздействие на состояние рынка 16-битовых игровых приставок, в то время как 3DO и CD^32 будут завоевывать признание в несколько другой области.

## Взгляд снаружи

По размеру Jaguar точно такой же, как приставки Genesis и Super Nintendo, немного шире SNES, немного длиннее, чем старый Genesis, и несколько тоньше любой из них. На «прилизанном» корпусе черного цвета ярко выделяется красный логотип «Jaguar» и кнопка включения питания. Других органов управления на корпусе нет. На передней панели находятся два 15-контактных разъема, через которые подключаются панели управления. На задней панели имеются разъемы для подключения средств расширения (помечен "DSP") и сетевого оборудования, а также пока еще не использующийся разъем «AV», который в будущем будет предназначаться для сигналов RGB и композитного видеосигнала. На поверхности приставки находится разъем картриджа, который почему-то совершенно не защищен от пыли. Почему бы фирме не поставить на него крышку или задвижку? Очевидно, это не было сделано по соображениям экономии или по другим, не менее загадочным. Для подключения приставки Jaguar к компьютерной сети используется интерфейс, совместимый с ComLynx.

Разъем картриджа находится внутри углубления, по размерам соответствующего дисководу CD-ROM. В случае установки такого дисковода для картриджей можно использовать имеющийся на нем разъем. Таким образом, достигается высокая гибкость конструкции — вместе с CD-ROM можно использовать и игровые картриджи, а можно, например, воспользоваться этим разъемом для подключения дополнительного блока оперативной памяти.

**Сегодня Jaguar — это наиболее вероятный конкурент игровым приставкам типа Genesis и Super Nintendo.**

Панель управления выглядит немного не так, как обычно. К стандартным кнопкам и рукоятке управления добавлена цифровая клавиатура, напоминающая телефонную. В зависимости от игры, в которую вы играете, вы можете закреплять на ней различные накладки с соответствующими названиями клавиш. Вам это кажется неудобным и устаревшим? Я бы не сказал. Это одна из самых удобных панелей управления, которыми мне доводилось пользоваться. Единственное замечание, которое можно сделать — это то, что у клавиш нет того замечательного ощущения нажатия, которое, например, дают панели управления приставок Sega. В остальном управление продумано отлично. Подключаются панели к приставке шнурами длиной около полутора метров.

## Взгляд изнутри

О том, что находится у приставки Jaguar внутри, больше всего известно фирме Atari и тем, кто принимал участие в ее разработке. Однако они не очень охотно говорят на эту тему. Информация, приведенная ниже, не претендует на полноту или абсолютную достоверность, так как собрана по частям из самых различных источников.

В приставке используется оперативная память емкостью 2 МБ, доступ к которой осуществляется через 64—разрядную шину. Порт картриджа занимает младшие 32 разряда шины. К этой же шине подключены 64-разрядный блиттер и объектный процессор, выполненный по технологии RISC. Как в блиттере, так и в объектном процессоре имеется несколько 64-разрядных регистров. Основной процессор также выполнен с использованием технологии RISC и ориентирован на обработку графической информации. В нем есть внутренняя память объемом 4 КБ и несколько 32-разрядных регистров, длина

команды составляет 16 бит. Процессор подключен ко всей шине и может одновременно адресовать все 64 бита. Завершают картину 32-разрядный цифровой процессор сигналов с 8 КБ внутренней памяти, основной функцией которого является обработка звука (Wavetable, FM и AM синтез), и 16-разрядный процессор 68000.

Оба RISC-процессора, блиттер и контроллер оперативной памяти, расположены на одном кристалле, носящем название Том. Цифровой процессор сигналов называют Джерри. Том и Джерри работают на тактовой частоте 26,6 МГц, процессор 68000 — на 13,3 МГц.

Объектный процессор может эмулировать различные способы использования дисплея, например, в качестве спрайт-машины или обычного текстового экрана.

Для представления цвета используются 24 бита (то есть приставка может показывать более 16 миллионов различных цветов) в 32-разрядных ячейках памяти. Свободные 8 бит могут использоваться для различных технических целей. В стандартном режиме разрешение составляет 800x576 точек, а спрайты могут достигать размера 1000x1000.

Большинство графических эффектов реализованы аппаратно или могут быть легко выполнены программным способом. Среди них имеются даже такие достаточно сложные алгоритмы, как закраска Гуро, световые эффекты, прозрачность, морфинг, текстура, масштабирование, вращение и искажение объектов.

Использованные в приставке Jaguar микросхемы были разработаны фирмой Flare Ltd. из Англии, а первая партия была изготовлена в Японии. Все последующее производство планируется только на заводах Motorola. Сами приставки изготавливают на заводе IBM в Северной Каролине.

Объем картриджа физически ограничен шестью мегабайтами, однако фирмой Atari разработано собственная версия алгоритма компрессии JPEG, которая называется JagPEG. Теоретически с ее использованием объем одного приложения может составлять 48 мегабайт.

В целом Jaguar представляет собой, без сомнения, значительный шаг вперед по сравнению с SNES и Genesis. Например, Дейв Тейлор из фирмы id Software называет дизайн приставки «странным, но очень любопытным...» Даже несмотря на то, что он сомневается в необходимости такого большого количества специализированных процессоров, ему приходится признать, что «такая конструкция значительно более мощная и гибкая, чем системы 3DO».

Производит впечатление даже процесс включения и загрузки приставки. В самом начале на экране вырастает логотип «Jaguar», который затем сменяется вращающимися трехмерными буквами, образующими слово «Atari». В заключение на экране появляется вращающийся куб, на каждой стороне которого изображен ягуар. Вся анимация отличного качества и выглядит превосходно.

Ну хорошо, с аппаратурой вроде бы все ясно. Однако как обстоит дело с программами для Jaguar? Поддержат ли новую приставку независимые производители программного обеспечения?

## Cybermorph

В комплекте с приставкой Jaguar поставляется игра Cybermorph. И хотя изображение в этой игре не отличается особенным качеством и не захватит вас настолько, насколько может захватить, например, игра Crash&Burn из комплекта 3DO, Cybermorph, тем не менее, — отличная и веселая игра, за которой можно провести немало часов. В этой игре вы находитесь в кабине космического корабля Transmogriffon и основная ваша задача — облетать поверхность различных планет, уничтожая противников и уклоняясь от их ракет. При этом вы должны собирать различные предметы — оружие, припасы и необходимую для продолжения игры информацию. Все планеты нарисованы с использованием закраски Гуро и отличаются друг от друга цветами, рельефом и набором противников. В вашем распоряжении находится большое количество различного оружия, которое меняется в зависимости от того, насколько далеко вы продвинулись в игре. Сам Transmogriffon прорисован очень хорошо, и его форма плавно изменяется (морфируется) в зависимости от вашей скорости и обстановки вокруг.

Cybermorph отличается высоким качеством анимации и захватывает не меньше других видеоигр, поставляющихся за отдельную плату. В этой игре вам не приходится скучать. Очень большую роль играют даже тактика и стратегия, которыми вы пользуетесь.

В графике игры используется значительно больше цветов, чем может показаться на первый взгляд — рельеф, например, закрашен очень реалистично и грани отдельных составляющих его многоугольников различить практически невозможно. Единственное замечание к изображению — это то, что детали рельефа видны под строго фиксированным углом к горизонту. Вызвано это, скорее всего, просто спешкой при подготовке игры к выпуску.

Звуковое сопровождение игры, в особенности эффекты, несколько разочаровывают. Я знаю, что Jaguar может звучать значительно лучше. Достаточно послушать хотя бы голосовые сообщения, с которыми в процессе игры к вам обращается ваш электронный партнер Skylar — они записаны кристально чисто. В игре отсутствует какое-либо музыкальное сопровождение, и это весьма странно — почему бы разработчикам не предусмотреть музыку и возможность ее отключения? Очевидно, это тоже придется списать на спешку при выпуске.

Интересной особенностью игры является то, что установки параметров и счет записываются во флеш-память, для питания которой не требуется батареи. Единственный недостаток заключается в том, что число записей ограничено и составляет около 100 000.

Из сходных по замыслу игр ближе всего к Cybermorph стоит широко известная игра STARFOX для приставки SNES. И стоит отметить, что Cybermorph значительно опережает STARFOX практически по всем параметрам — противники ведут себя разумнее, стратегия сложнее, окружение разнообразнее, скорость игры выше и двигающихся объектов на экране значительно больше. То, что даже самая первая игра для Jaguar значительно интерес-

нее, чем лучшая игра для приставки SNES, дает основания предполагать, что Jaguar может составить очень серьезную конкуренцию приставкам Sega и Nintendo. Еще интереснее тот факт, что большинство фирм, занимающихся в настоящее время разработкой программ для Jaguar, признают, что в их продукции не используется и половины всех возможностей этой приставки.

Удастся ли фирме Atari привлечь внимание независимых разработчиков программного обеспечения к своему новому детищу? От ответа на этот вопрос зависит будущее Jaguar. Пока Atari относится к разработчикам с большим вниманием, и результаты такого отношения уже начинают сказываться. «Будьте проще, и к вам потянутся люди!»

К моменту написания этой статьи разработкой игр для приставки Jaguar занималось уже около 35 фирм, среди которых такие «монстры», как Microprose и Accolade. Среди других партнеров Atari — Interplay, Park Place Productions, Activision, Tradewest, Virgin и Beyond Games. Уже поступили в продажу или готовятся к выпуску игры Raiden (аркадная игра), Evolution: Dino Dudes (известная на некоторых платформах под названием Humans), Tiny Toon Adventures (отличается особенно качественной графикой), Aliens vs Predator (некое подобие Wolf 3D), Checkered Flag (автомобильные гонки) и Club Drive (автомобильный тренажер).

Однако лучше всего говорит о достоинствах новой игровой приставки тот факт, что фирма id Software, создавшая игру-бестселлер Doom, готовит сейчас к выпуску версию этой игры для Jaguar. Трудно не согласиться с Дейвом Тейлором, когда он говорит, что «игровая приставка стоимостью $250, на которой можно запустить игру, рассчитанную на полноценный компьютер стоимостью около $1000, — это очень хорошая игровая приставка».

# ЗВУКОВАЯ ПЛАТА SOUND BLASTER AWE32 ФИРМЫ CREATIVE

*Lancelot du Lake*

**Технические характеристики:**

- 16-битовая оцифровка и воспроизведение звука (стандарт CD);
- 32-голосная полифония, система Advanced WavEffects;
- программируемый механизм эффектов AWE32 (ревербератор, хорус, Q-Sound);
- программируемый процессор сигналов;
- поддержка SoundFont (загрузка звуков в память);
- объем памяти — 512 КБ, расширяется до 28 МБ;
- 20-голосный музыкальный FM-синтезатор OPL3;
- интерфейс MultiCD (возможно подключение дисководов CD-ROM Creative, Sony и Mitsumi);
- система распознавания речи Creative VoiceAssist;
- совместимость со стандартами Sound Blaster 16, General MIDI, MPC2, Windows 3.1.

Тестирование проводилось на компьютере 486DX33 с шиной ISA, 32 МБ оперативной памяти, дисководом CD-ROM NEC CDR-84J, программами MS-DOS 6.2, QEMM 7.03, Windows 3.1.

Технические характеристики этой новой звуковой карты фирмы Creative Technologies/Labs уже неоднократно описывались в различной литературе, поэтому в настоящем обзоре мы остановимся в основном на ее конфигурировании, программном обеспечении и совместимости с различными играми.

Однако, прежде чем перейти к этому обзору, напомним вкратце ее основные возможности.

**Безусловно, SB AWE32 — многообещающее изделие и достойный конкурент карте GUS MAX фирмы Advanced Gravis. И все же, не стоит торопиться с ее покупкой; лучше подождать той поры, когда производители игр начнут напрямую поддерживать SB AWE32 и все ее возможности.**

Итак, SB AWE32 позволяет оцифровывать и воспроизводить звуковой стерео-сигнал с частотой дискретизации от 5 до 44.1 КГц и с возможностью аппаратной компрессии/декомпрессии в реальном времени. На плате установлена микросхема 16-канального GM-совместимого синтезатора EMU8000 (128 инструментов, 32-голосная полифония). Программируемый механизм эффектов AWE32 позволяет использовать для каждого голоса эффекты ревербератора, хоруса, а также Q-Sound (трехмерное звучание). Объем оперативной памяти 512 КБ. Его можно увеличить до 28 МБ установкой дополнительных модулей SIMM. Плата поддерживает библиотеку E-mu SoundFont и позволяет загружать дополнительные звуковые образцы, обеспечивая практически бесконечное разнообразие звуков. Усовершенствованный цифровой

процессор сигналов может использоваться для создания объемного звука (Q-Sound, сектор 180 градусов), а также для синтеза речи.

Регулировка громкости осуществляется чисто программным путем. Цифровой стереомиксер позволяет управлять 10 каналами (тембр высоких и низких частот и общий уровень сигнала). Интерфейс MIDI совместим с Sound Blaster и MPU-401 UART. На карте установлены три интерфейса CD-ROM, обеспечивающие подключение дисководов Sony CDU-31A и CDU-33A, Mitsumi LU005 и FX001, а также Creative CR-523 и CR-563. Имеется возможность подключения дочерней платы Wave Blaster.

### Конфигурация памяти

При установке поставляемого в комплекте с картой программного обеспечения в файл CONFIG.SYS добавляются три дополнительных драйвера — CSP.SYS, CTSB16.SYS и CTMMSYS.SYS. Ниже приведены минимально необходимые для запуска CD-ROM-игр конфигурации CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT.

```
*** CONFIG.SYS ***
DEVICEHIGH=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE 4096 RAM
DOS = HIGH, UMB
FILES = 40
BUFFERS = 25
LASTDRIVE = J
DEVICEHIGH=C:\DOS\SETVER.EXE
DEVICEHIGH=C:\SCSI\NECCDR.SYS /D:NECCD
DEVICEHIGH=D:\SBAWE32\DRV\CSP.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220
DEVICEHIGH=D:\SBAWE32\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 D: 1 H:5
DEVICEHIGH=D:\SBAWE32\DRV\CTMMSYS.SYS
STACKS=9,256
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /p
*** AUTOEXEC.BAT ***
PROMPT $P$G
SET SOUND=D:\SBAWE32
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E MODE:0
D:\SBAWE32\DIAGNOSE /S
D:\SBAWE32\AWEUTIL /S
D:\SBAWE32\SB16SET /P /Q
LOADHIGH C:\DOS\MSCDEX /d:NECCD /m:10 /v
LOADHIGH C:\DOS\SMARTDRV.EXE 4096 2048
LOADHIGH C:\TVGA\VESA.EXE
SET MOUSE=C:\MOUSE
LOADHIGH C:\MOUSE\MOUSE.EXE
C:\JOYSTICK\CHJOY3
PATH C :\DOS; C:\SCSI; C:\QEMM; C:\MOUSE; F:\WINDOWS; F:\CPS; C:\PCTOOLS
```

В результате тестирования, которое было проведено с такой конфигурацией под «голой» операционной системой MS-DOS 6.2 и с программами MemMaker и QEMM 7.03, получены следующие результаты:

| | Доступная память ниже 1 МБ |
|---|---|
| MS-DOS 6.2 | 556 КБ |
| MS-DOS 6.2 и MemMaker | 550 КБ |
| MS-DOS 6.2 и QEMM 7.03 | 634 КБ |

Весьма странно, что использование MemMaker привело к уменьшению объема доступной памяти, но с этим мы ничего сделать не смогли.

Убедившись в том, что использование QEMM7.03 дает оптимальную конфигурацию памяти, мы проводили дальнейшее тестирование режимов эмуляции GM, GS и MT32 именно с этим менеджером памяти. Для запуска игр, поддерживающих вывод MIDI-информации через порт MPU-401, SB AWE32 требует загрузки специальной TSR-программы. Получены следующие результаты:

| Строка в AUTOEXEC.BAT | Объем доступной памяти ниже 1 МБ |
|---|---|
| D:\SBAWE32\AWEUTIL /EM:GM | 619 КБ |
| D:\SBAWE32\AWEUTIL /EM:GS | 598 КБ |
| D:\SBAWE32\AWEUTIL /EM:MT32 | 596 КБ |

Как видно, только в режиме эмуляции GM объем свободной памяти превышает 600 КБ. Это вызывает некоторые опасения — современные игры предъявляют достаточно серьезные требования к памяти, и запуск игры при объеме памяти меньше 610 КБ почти всегда представляет собой игру с огнем. Отметим также, что для каждого MIDI-режима требуется своя собственная конфигурация TSR-программы. Это, правда, не является такой уж серьезной проблемой, так как MS-DOS позволяет управлять файлами конфигурации в процессе загрузки.

### Совместимость с играми

Одним из наиболее раздражающих недостатков предшественника SB AWE32, звуковой карты SB16, были шумы при воспроизведении 8-битовых звуковых эффектов, оцифрованных с низкой частотой. Это было заметно даже в таких популярных играх, как Wolfenstein 3D. Мы рады сообщить вам, что в новой карте эта проблема решена — ни в одной из запускавшихся нами игр шумов слышно не было. Из 18 тестировавшихся игр проблемы возникли только с двумя: AD&D — Dungeon Hack (шумы при воспроизведении речи во время вступления),— и Ultima Underworld — The Stygian Abyss (аналогичные шумы, только меньшего уровня). И если проблемы с первой из них еще можно объяснить недоработками в самой игре (точно такие же шумы прослушиваются в ней и на комплекте звуковых плат Sound Blaster 16 ASP + Wave Blaster), то за проблемы второй полностью отвечает SB AWE32.

Кроме того, были проверены 16 тестовых игр (все, за исключением Empire Deluxe, в CD-ROM-версиях). Результаты этого тестирования приведены ниже («*» — работает, «X» — проблемы, «?» — не уверены, «—» — режим недоступен):

| Игра | GM | GS | MT32 |
|---|---|---|---|
| The 7th Guest | ? | — | ? |
| AD&D: Assault on Myth Drannor | — | — | * |
| AD&D: Dungeon Hack | * | * | * |
| AD&D: Shatered Lands (demo) | — | — | * |
| AD&D: Strahd's Posession | X | X | X |
| D&D: Fantasy Empires CD | X | X | X |
| Empire Deluxe | — | — | * |
| Eric the Unready | — | — | X |
| F15 Strike Eagle III CD | — | — | * |
| King's Quest 5 CD | — | — | * |
| King's Quest 6 CD | * | — | * |
| Might & Magic: World of Xeen | ? | X | X |
| Strike Commander CD | * | — | * |
| Ultima Underworld | — | — | * |
| Ultima Underworld II | — | — | ? |
| Wing Commander II Deluxe | — | — | X |

Мы не вполне уверены в качестве звука в играх The 7th Guest, World of Xeen и Ultima Underworld II, поскольку музыка звучала не совсем так, как на других платах, даже с учетом разницы в наборах инструментов. World of Xeen в режимах GS и MT32 работала значительно медленнее, чем обычно, Wing Commander II полностью повис, а игра Eric the Unready просто не сумела детектировать карту Roland. Strahd's Posession и Fantasy Empires мы не смогли запустить вообще, так как программа AWEUTIL несовместима с расширителями DOS (DOS-extenders); об этом даже написано в руководстве по AWE32.

Этот факт нас серьезно обеспокоил, так как множество новых игр (взять хотя бы Sim City 2000 или DOOM) не работают без расширителя DOS/4GW. Пользователи AWE32 будут просто не в состоянии услышать MIDI-музыку в этих играх до тех пор, пока не приобретут плату Wave Blaster или пока поддержка AWE32 не будет предусмотрена в самих играх.

## Программное обеспечение

В комплекте с картой SB AWE32 поставляется около десятка программ, большая часть которых работает только под Windows.

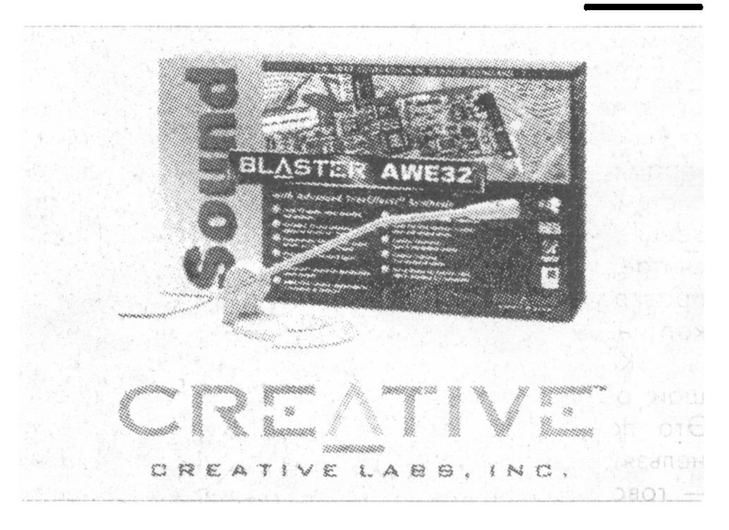
Creative VoiceAssist представляет собой систему распознавания речи. Затратив некоторое время на ее обучение (учтите, что она очень склонна путать сходные по звучанию односложные слова), вы сможете управлять системой Windows и ее приложениями при помощи голосовых команд. Имеющийся в комплекте SB AWE32 настольный микрофон значительно лучше того, который поставлялся вместе с предыдущими изделиями Creative Labs.

Система Creative TextAssist представляет собой программу для преобразования текстов в речь. Речь воспроизводится одним из девяти заранее запрограммированных голосов, большая часть которых наводит на мысли об удушении. Слава Богу, эти голоса можно регулировать. Вы даже можете настроить произношение по своему вкусу. Затратив определенное время, вы в конце концов сумеете получить систему, которая достаточно сносно будет читать вам деловые письма.

Программа Creative Ensemble может использоваться для воспроизведения звука с CD, MIDI и из WAV-файлов. Выполнена она в виде подобия музыкального центра (имеется даже пульт дистанционного управления!). Creative WaveStudio 2.0 работает несколько быстрее поставлявшейся с предыдущими бластерами версии 1.0 и дает возможность полноценно редактировать WAV-файлы. Упомянем еще Creative SoundO'le (систему для связи звуков с объектами и событиями) и Creative Mosaic (игру). Завершают комплект стандартного программного обеспечения CakeWalk Apprentice for Windows (MIDI-секвенсор) и HSC Interactive (мультимедиа).

## Заключение

Безусловно, SB AWE32 — многообещающее изделие и достойный конкурент карте GUS MAX фирмы Advanced Gravis. Однако необходимость использования для эмуляции MIDI TSR-программы, несовместимой с расширителями DOS, может заставить отказаться от ее приобретения тех, кто уже имеет платы SB16 и Wave Blaster: никаких особенных улучшений эти пользователи не заметят. Пожалуй, не стоит торопиться с ее покупкой; лучше подождать той поры, когда производители игр начнут напрямую поддерживать SB AWE32 и все ее возможности (ревербератор, хорус и Q-Sound). Кстати, и цена на нее к этому времени должна существенно снизиться. Если же вам до смерти надоел ваш старый SB16, или $400 для вас не такая уж крупная сумма, то пойдите и купите эту плату, но не забудьте приобрести заодно и Wave Blaster или другое MIDI-устройство, чтобы не страдать от несовместимости SB AWE32 с некоторыми играми.



# МАШИНА ЗА СЦЕНОЙ

**_Rusel DeMaria_**

Как вы думаете, кто самый главный персонаж на рынке электронных игр? LucasArts? Interplay? Electronic Arts? Как насчет Silicon Graphics (SGI)?

SGI не разрабатывает компьютерные игры и не продает игровые приставки. SGI выпускает мощные графические станции, которые в корне меняют методы изготовления игр.

В выпускаемых SGI графических рабочих станциях используются RISC-процессоры, разработанные самой компанией. Их вычислительная мощность превращает эти станции в отличный инструмент для обработки трехмерной компьютерной графики при создании той или иной игры. При помощи такого программного обеспечения, как Softlmage и WaveFront (создание и обработка изображений), а также Alias PowerAnimator (трехмерная анимация) разработчики могут конструировать воображаемые миры, никогда не существовавшие в природе.

Конечно, SGI — не единственная возможность, и на других машинах тоже есть графическое программное обеспечение. Например, графика для игры The 7th Guest разрабатывалась под DOS, а для Myst — на компьютере Macintosh. Однако к станциям SGI обращается все большее число фирм-создателей игровых программ.

Кто ими пользуется? Известная американская фирма Sega разрабатывала на этих станциях большую часть своих игр, в том числе и «Парк юрского периода». Electronic Arts обязана фирме SGI большей частью своего мультимедиа-обеспечения. Среди заказчиков SGI — множество фирм, от совсем молодых (Rocket Science) до широко известных (InterPlay, Origin, Spectrum Holobyte и другие).

И если производители игр начинают всерьез обращаться к рабочим станциям SGI только сейчас, то в кино и на телевидении эти машины уже давно и хорошо известны. С их помощью такие фирмы, как Industrial Light & Magic, создали большую часть всех спецэффектов в наиболее известных фильмах (например, превращения жидкого металла в фильме «Терминатор-2»).

Но применение мощных графических рабочих станций не ограничивается только компьютерными играми и телевидением. С их помощью создаются системы искусственной реальности и даже произведения искусства. Известный художник Гил Брувел считает, что такие машины открывают новое направление в искусстве, и создает с их помощью картины и небольшие видеофильмы.

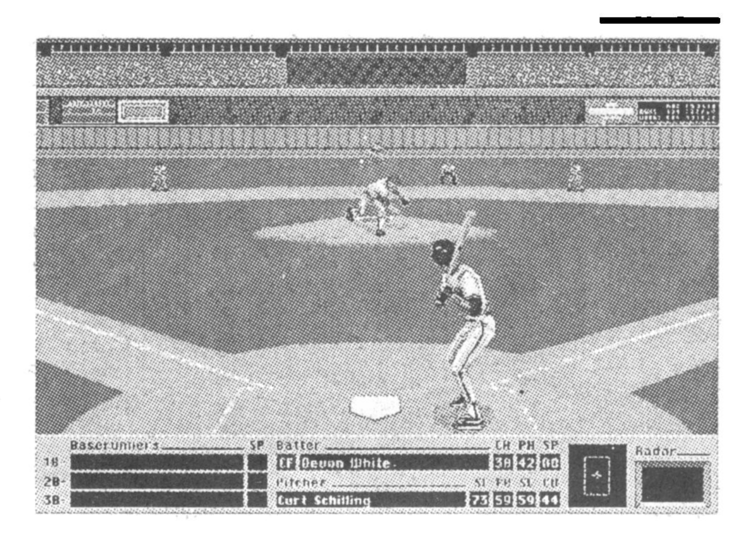
«Компьютеры могут быстро производить большой объем сложных геометрических вычислений. Это позволяет создавать изображения, которые нельзя было бы получить никаким другим способом, — говорит Брувел.— Я считаю, что компьютерная графика способна изменить наше визуальное восприятие мира. С помощью компьютера художник может создавать такие же шедевры, как и с помощью кисти и холста. Если, конечно, он может себе позволить приобрести такой компьютер».

**Silicon Graphics не создает игры, в которые вы играете. Silicon Graphics улучшает уже существующие игры.**

Самая дешевая модель станции SGI — SGI Indy, настольная система не очень большой мощности, предназначенная для обработки фотоизображений и автоматизированного проектирования. В зависимости от мощности и конфигурации ее стоимость колеблется от $5000 до $20 000. Следующая ступень — Indigo, которая стоит от $21 000 до $50 000. Основная область применения этой модели — трехмерная анимация и моделирование различных поверхностей.

Если же вас интересует самая лучшая компьютерная графика, которую можно купить за деньги, то вам необходимо приобрести графический суперкомпьютер SGI Onyx. Именно такими машинами пользуются фирмы Magic Edge, GreyStone и Edison Brothers. С помощью SGI Onyx фирма Spectrum Holobyte создавала виртуальную реальность в своих аттракционах для выставок и парков отдыха. Суперкомпьютеры SGI обеспечивают вычислительную мощность, которая необходима для систем виртуальной реальности.

Система SGI Onyx выпускается во множестве конфигураций. Самый дешевый вариант с двумя процессорами стоит около $128 000. По мере продвижения к старшей модели Reality Engine с 24 процессорами цена вырастает до $500 000. Для тех, кто не может себе позволить покупку такого компьютера, SGI выпускает упрощенную модель Reality Engine, которая называется Iris Crimson. Ее стоимость лежит в диапазоне $34 000...$111 000.



# ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТИТЕ ЗНАТЬ О ДЖОЙСТИКАХ

*James Ollinger*

**Какой джойстик лучше всего подходит для программы-авиатренажера? В статье вы найдете ответ на этот и другие вопросы.**



акой джойстик лучше всего подходит для программы-авиатренажера?» Этот вопрос задают в ходе различных конференций сети InterNet по несколько раз на день. Я постараюсь как можно полнее осветить эту проблему, чтобы помочь тем, кто собирается приобрести себе джойстик или находит свой неудобным и не знает, на что его поменять.

Я играю в различные компьютерные игры, связанные с полетами, уже на протяжении нескольких лет и за это время успел в совершенстве изучить множество устройств ввода — всевозможные джойстики, мыши и клавиатуры. Если говорить о моих общих впечатлениях от всех этих устройств, то для управления полетом лучше не пользоваться мышью. Устройства такого типа практически невозможно после перемещения вернуть в исходное положение, и, вместо плавного изменения траектории, вы делаете это методом «последовательных приближений», то есть получаете нечто, очень напоминающее качание на качелях. Не могу сказать ничего плохого об управлении при помощи клавиатуры, но скажите, где вы видели самолет, управляемый четырьмя кнопками? Вряд ли на таком авиатренажере вам удастся пролететь под мостом! Итак, единственным приемлемым вариантом для имитаторов полета остается джойстик.

Прежде чем начать разговор о моделях джойстиков, хочу коснуться различных «украшений», которые могут на них присутствовать и зачастую весьма облегчают жизнь тому, кто ими пользуется.

**Триммеры** — это приспособления, при помощи которых рукоятку джойстика можно сместить в какомлибо направлении и там «зафиксировать» таким образом, что после ее отклонения она снова будет возвращаться обратно. Обычно на джойстике присутствуют как горизонтальный, так и вертикальный триммеры. Для чего они нужны? Представьте себе, например, следующую ситуацию: в ходе полета вы внезапно обнаруживаете, что для того, чтобы удержать самолет на курсе, вам необходимо постоянно отклонять джойстик немного назад (допустим, после сброса бомб у вас переместился центр тяжести). Можно, конечно, делать это вручную. Но если у вас есть триммер, то вы просто перемещаете его назад — и необходимый эффект достигается даже тогда, когда вы выпускаете джойстик из рук. Триммеры настоящего самолета, хотя выглядят и действуют несколько по-другому, используются аналогичным образом — для уменьшения нагрузок в системе управления. Помимо этой функции, триммеры облегчают процесс калибровки джойстика. В некоторых программах функция калибровки реализована крайне неудачно, и триммеры оказывают неоценимую помощь.

**Расположение кнопок управления.** На всех джойстиках, кроме самых дешевых и плохих, есть по меньшей мере две кнопки, которые без особенных претензий называются просто «Кнопка #1» и «Кнопка #2». В большинстве авиатренажеров используются обе эти кнопки. Одна, например, служит для стрельбы из пулемета, а вторая — для пуска ракет или чего-нибудь подобного. Если на вашем джойстике больше двух кнопок, то, скорее всего, они просто дублируются — стало уже традицией располагать на подставке джойстика дополнительные кнопки, аналогичные по действию тем, которые расположены на рукоятке. Таким образом, у играющего появляется возможность использовать ту комбинацию, которую он находит наиболее удобной.

С авиатренажерами лучше всего использовать те джойстики, у которых обе кнопки управления расположены в верхней части рукоятки — одна под большим пальцем, другая — под указательным. При таком расположении вы вполне обходитесь одной рукой, а вторая остается свободной и может дополнительно управлять мышью или нажимать кнопки на клавиатуре.

Так называемые **«ручки газа»** (throttle weels) начали появляться на джойстиках совсем недавно. Начало этому было положено фирмой CH Products, когда она выпустила джойстик FlightStick. Чаще всего это даже не ручка, а небольшое колесико, которое можно вращать одним пальцем. Дело в том, что многие авиатренажеры используют два джойстика — один для управления элеронами и наклоном относительно поперечной оси, а второй для управления газом и рулем поворота. Если на вашем джойстике установлена такая «ручка газа», то у вас уже как бы не один джойстик, а полтора, и для большинства программ этого вполне достаточно.

Теперь, собственно, о самих джойстиках, вернее, об их типах. Я склонен делить все многообразие этих устройств на четыре класса: короткие джойстики, большие джойстики, супер-джойстики и штурвалы.

**Короткие джойстики** — самые дешевые и маленькие. Они состоят из короткой рукоятки с одной кнопкой, закрепленной на небольшом основании.

Размеры рукоятки таковы, что удержать ее можно только пальцами, а не всей рукой, и при этом основание джойстика нужно держать в ладони другой руки. Такая конструкция позволяет молниеносно перемещать рукоятку из одного крайнего положения в другое. Джойстики этого типа отлично подходят для всевозможных «стрелялок», где важна не столько точность, сколько скорость перемещения. Commander Keen, Doom, Wolfenstein 3D — вот игры, которые отлично работают с такими устройствами. Но я бы не рекомендовал короткие джойстики любителям полетать, так как в авиатренажере такой джойстик — одно мучение. Правда, у них есть одно серьезное преимущество — это их стоимость, которая обычно не превышает нескольких долларов.

**Большие джойстики** — это «взрослые» варианты коротких. Они выглядят примерно так же, но несколько больше по размерам. Рукоятку можно обхватить всей ладонью, а основание уже может крепиться к столу или колену. В верхней части расположены стандартные кнопки управления — одна точно сверху, вторая на боковой поверхности, под указательным пальцем. Иногда на основании джойстика расположены дополнительные кнопки, дублирующие те, которые находятся на рукоятке. Такие джойстики уже больше подходят для авиатренажеров, так как длинная рукоятка позволяет точнее управлять самолетом и плавнее изменять его курс. Ведь в большинстве программ, имитирующих полет, не требуются быстрые перемещения джойстика из одного крайнего положения в другое; гораздо чаще приходится сдвигать рукоятку на доли миллиметра. Чтобы, выходя на цель, произвести удачный выстрел, важно иметь не большую скорость, а высокую точность управления. Мой любимый джойстик из этой категории — это уже упоминавшийся FlightStick фирмы CH Products. У него большая удобная рукоятка, массивное основание, имеются триммеры и ручка газа. Помимо этого, джойстик очень надежен — я налетал с ним не один десяток часов, и он ни разу меня не подвел даже в самых сложных ситуациях.

**Супер-джойстики** только начали появляться в магазинах. Они — самые дорогие и самые сложные. Внешне эти джойстики выглядят примерно так же, как и большие, но, в отличие от последних, количество кнопок управления у них больше. На ряде моделей есть также многопозиционный переключатель, положение которого можно изменять большим пальцем. Имеющаяся внутри такого джойстика электронная схема дает возможность назначать определенным кнопкам некоторые комбинации клавиш основной клавиатуры компьютера. Таким образом, при помощи супер-джойстика вы можете отстрелить ложные цели или завесы, включить радар или изменить точку зрения, чтобы обнаружить противника — и все это без использования клавиатуры. Очевидно, что для Microsoft Flight Simulator такой джойстик несколько «избыточен», хотя и может оказаться полезным. В сложном же боевом авиатренажере вроде Falcon 3.0, где используется много комбинаций клавиш для самых разных действий, супер-джойстик может оказаться весьма полезным и существенно уменьшить время реакции на внешние события.

И, наконец, есть **штурвалы**. Да-да, самые настоящие штурвалы — что-то вроде рулевого колеса или велосипедного руля, установленного на качающемся вперед и назад основании. Колесо можно поворачивать направо и налево, управляя элеронами, а весь штурвал — перемещать в продольном направлении, управляя рулем высоты, как в настоящем самолете. Помимо чисто внешнего сходства, штурвалы обладают рядом преимуществ. Во-первых, как и в случае больших джойстиков, они позволяют разделить разные функции управления — вы легко можете изменить курс, не изменяя наклона самолета, и наоборот. Во-вторых, крайние положения разделены существенным расстоянием, и управление полетом может быть очень точным. И, наконец, джойстики-штурвалы закрепляются на поверхности стола и могут управляться одной рукой. Вторая при этом остается свободной и может использоваться для введения клавиатурных команд, перебирания карт местности или для смешивания коктейлей. Популярность штурвалов растет по мере того, как на рынке игровых программ появляется все больше новых авиатренажеров. Эти джойстики обеспечивают отличное соотношение цена/качество и очень удобны. Штурвалы со стоимостью менее ста долларов используются в основном для игр, в то время как более дорогие модели применяются в серьезных авиатренажерах для обучения настоящих пилотов. Мой любимый штурвал — опять-таки изделие CH Products. Называется он Virtual Pilot и стоит около восьмидесяти долларов. Этот штурвал очень легок в управлении, удобен, совместим с большинством программ и оснащен чрезвычайно длинным кабелем — немаловажное преимущество.

По моему мнению, джойстики-штурвалы идеально подходят для авиатренажеров вроде Flight Simulator и Flight Assignment:ATP, которые в полной мере используют все преимущества этих устройств. В этих программах нет нужды быстро маневрировать; вместо этого требуется плавное и точное управление самолетом, которое и обеспечивается штурвалом. Когда я перешел на такой джойстик, качество приземления в Flight Simulator 5 возросло буквально на порядок, и при этом я не потерял своих умений в области фигур высшего пилотажа. Вместе с тем, я испытал штурвал с игрой Aces Of The Pacific и остался недоволен — в условиях напряженного воздушного боя это устройство не очень удобно.

Думаю, что я сумел ответить на большую часть тех вопросов, которые могли у вас возникнуть относительно различных моделей джойстиков и их применимости в программах-авиатренажерах.

# СКОРО!.. НА ЭКРАНЕ БЛИЖАЙШЕГО КОМПЬЮТЕРА!..

***John Enders***

За плечами у Джейсона Херви богатый сценический опыт — от первой своей роли в рекламе томатного соуса (в 4,5 года) до замечательной роли Вейна, старшего брата, в телешоу «Удивительные годы». Но сейчас, в 22 года, Джейсон снимается не для TV, а для PC. Его последняя роль — предводитель злых троллей в игре «Return To Zork» фирмы Activision.

«То, что я делаю сейчас, очень отличается от всех моих предыдущих работ,— говорит Херви. — Для каждой сцены мы снимали около десятка различных окончаний, каждое — со своими вариантами развития ситуации. И так практически до бесконечности. Каждый вариант вызывает появление новой цепочки событий. Это куда интереснее, чем обычное кино».

Деятельность Джейсона тесно связана с новой технологией видеоигр — от игровой приставки Sega у себя дома до CD-ROM на компьютере в офисе. Херви даже планирует вместе с продюсером Аланом Мрувка разработать видеоигру «Gatorface» по мотивам фильма, над которым они сейчас вместе работают. «Мне кажется, что я понемногу начинаю разбираться в технологии интерактивного программного обеспечения», — говорит он.

И так говорит не только Джейсон Херви. Множество других актеров присматриваются к возможностям новой технологии. Сильвестр Сталлоне и Уэсли Снайпс участвовали в создании недавно вышедшей в свет интерактивной версии фильма «Demolition Man» фирмы Virgin Interactive. Этой же фирмой разработана и игра «Conspiracy», в которой Дональд Сазерленд играет роль бывшего агента КГБ, сражающегося со злом, коррупцией и ложью в последние дни существования Советского Союза.

Среди других актеров, участвующих в создании компьютерных игр — Дебора Харри (Double Switch, приключенческая игра для Sega CD), Марк Хемилл, Майкл Дорн и другие. Помимо этих звезд, свои силы в новой области пробует множество пока неизвестных актеров и даже просто уверенных в себе людей.

### Отличное трио

Брайан Кейт (к/ф «Ловушка для родителей»), Марго Киддер («Супермен I—II») и Рассел Минз («Последний из могикан») — исполнители главных ролей в игре «Under A Killing Moon», воспроизводящей 90 минут живого видео с CD-ROM. Эта игра разработана фирмой Access Software из Юты.

**Актеры присматриваются к возможностям новой технологии. Помимо звезд, свои силы в новой области — создание интерактивных компьютерных игр — пробует множество пока неизвестных актеров и даже просто уверенных в себе людей.**

По словам Минза, активиста движения американских индейцев, писателя и продюсера документальных фильмов, разработчики игры «были буквально поражены разницей между съемками настоящих актеров и работой с моделями и любителями».

Еще одним неожиданным открытием стала значительная техническая подготовка большинства актеров.

«Брайан, пожалуй, был единственным из всех, кто не имел никакого представления о компьютерах. Для него это было настоящим откровением», — говорит Кетрин Магрегор, работавшая с этой группой актеров. Марго Киддер была знакома с барабанщиком группы Grateful Dead, именно он познакомил ее с технологией виртуальной реальности, с которой экспериментировала его группа. Что же касается Минза, то он работал программистом еще в те времена, когда компьютеры лишь ненамного уступали в размерах фургонам для перевозки мебели, и поэтому легко освоился с новой средой.

Для самого Минза это знакомство оказалось по меньшей мере необычным. Будучи по обыкновению весьма занят съемками и другой работой, он сначала даже не знал об участии других актеров в этом проекте.

Магрегор работала со всеми тремя актерами и именно она убедила их всех попробовать свои силы в новом жанре. Только таким настойчивым людям удается убедить уже известного актера попробовать что-нибудь новое. Впоследствии сами актеры часто оказываются признательными за это.

Грейс Забриски, игравшая роль матери Лоры Палмер в сериале «Твин Пикс», благодарит своего агента за то, что тот буквально заставил ее принять участие в съемках Voyeur, интерактивной игры по мотивам классического фильма Хичкока «Окно во двор».

## Поиск актера

Еще одной причиной, подталкивающей актеров к съемкам для игровых программ, является желание заявить о себе. Новая область деятельности, широко рекламируемая и пользующаяся активным спросом, может стать отличным полем для начала (или продолжения) актерской карьеры. К сожалению, даже несмотря на это известные актеры не торопятся с предложениями.

Голливудские продюсеры и режиссеры утверждают, что большинство актеров боится неестественности, свойственной персонажам компьютерных игр. Многие считают, что в игре они будут выглядеть механически или просто глупо. Но, по мере совершенствования технологии, становится все более очевидным, что компьютерные игры гораздо ближе к настоящему кино, чем можно предположить.

И все же, даже у тех, кто уже работает над ролью в игре, еще остаются определенные сомнения. Роберт Калп (к/ф «Я шпион») был одним из первых профессиональных актеров, снявшихся в компьютерной игре (Voyeur). Однако Калп отказался от интервью, в котором должен был поделиться своими впечатлениями от этой работы, поскольку считает технологию еще слишком примитивной и не хочет дать повод для утверждений о том, что он ее «проталкивает». Но если такие люди, как Калп (слывущий «человеком Ренессанса»), отказываются помогать развитию области, в которой работают, то кто будет этим заниматься?

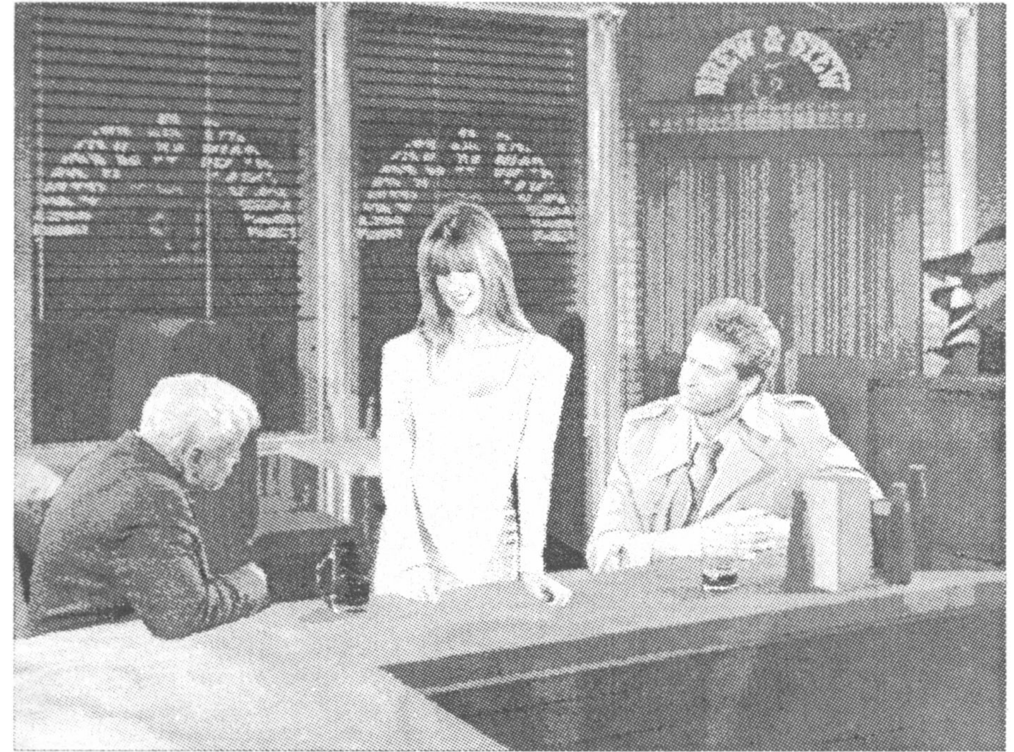
Известный кинокритик Роджер Эберт считает, что актерам не стоит так опасаться возможных неудач и непонимания. Хотя интерактивным развлечениям никогда не будет присуще то особенное очарование, которое свойственно хорошему фильму или театральной постановке, компьютерные актеры, считает он, занимаются стоящим делом. «Они — как те первые актеры, которые начинали на заре кино, радио и телевидения. Они, по меньшей мере, заслуживают уважения», — говорит Эберт.

## Многообещающее начало

Тем не менее, сегодня большая часть этого уважения достается малоизвестным исполнителям, успешно работающим в области интерактивных видеоигр. Одна из таких восходящих звезд — Роберт Хиршбок, исполняющий роль Генри Стофа, владельца усадьбы, в играх The 7th Guest и The 11th Hour (Trilobyte/Virgin). Эти игры буквально сделали его знаменитым среди новых покупателей игр и среди старых знакомых. Хиршбок говорит: «Я иду по улице и встречаю какого-нибудь счастливого обладателя CD-ROM, который заявляет мне — «Знаешь, приятель, за последнюю неделю я часов шестьдесят рассматривал твою отвратительную физиономию»...» Самому Роберту нравится такое внимание, и все же его несколько беспокоят довольно смелые перевоплощения своего персонажа, когда тот опутывает жертву своим языком или просто превращается в нечто совсем непонятное.

Вместе с тем, отмечает Роберт, даже на профессиональной сцене или на съемочной площадке художественного фильма актеры не застрахованы от причудливых фантазий автора сценария или мастера спецэффектов. Еще один пример — Анналии Джеффериз, исполняющая роль Элизабет Маркс в Quantum Gate, игре фирмы Hyperbole Studios, появившейся в продаже еще в прошлом году. Вскоре после выхода игры в свет Анналии зашла в магазин компьютерных принадлежностей и попросила продавца запустить Quantum Gate с CD-ROM. «Я очень боялась, что буду выглядеть на экране несерьезно», — говорит она. Хотя со времени окончания съемок прошло уже несколько месяцев, Джеффериз все еще не представляла себе, как же все это выглядит на самом деле.

У Анналии Джеффериз за плечами богатый сценический опыт — более 20 лет работы в театре Houston's Alley Theater, несколько ролей в кино и на TV. И поэтому она более чем серьезно относится к своей новой деятельности и понимает, что идет на определенный риск, занимаясь столь современной технологией. Но бросать это занятие Джеффериз пока не собирается. «Мне кажется, то, что я делаю, я делаю хорошо, — говорит она. — И мне очень интересны те новые возможности, которые предоставляют нам современные продюсеры. Это хорошая область деятельности для актеров».



Грег Роач, писатель и художественный директор Hyperbole, один из основных разработчиков Quantum Gate, соглашается с Анналии: «Сегодня трудно найти что-либо более интересное. Интерактивные компьютерные игры дают актерам отличную возможность попробовать свои силы в новом деле».

## Новая ниша

Широкие возможности открываются и для таких исполнителей, как Харви и Кирк Камерон — для молодых звезд. Оба они — отличные актеры для своего возраста и соответствующей аудитории. Однако со временем приходит необходимость найти себе занятие во «взрослом» мире. Последняя серия фильма «Большие хлопоты», который принес Кирку известность, была снята уже несколько лет назад. Теперь, в 23 года, Камерон исполняет роль Чонси, ведущего персонажа в игре The Horde фирмы Crystal Dynamics. До этого перед ним стоял серьезный вопрос: «Что дальше?»

Камерон называет свой переход в новую область «отличным деловым решением». «Слияние видеоигр с кино- и видеофильмами только начинается. Рисковать, начинать с самого начала и добиваться успеха — что может быть интереснее?» И, несмотря на свою работу над сценарием нового «семейного» телесериала, Камерон продолжает сотрудничать с разработчиками игр.

«С точки зрения карьеры это действительно хорошее решение, — считает его агент Роберт Стейн.— Таким образом можно создать аудиторию». Ставка при этом делается на то, что подростки, играющие сегодня в игры с участием Кирка Камерона, став взрослыми, будут смотреть и фильмы с его участием.

Интерактивные игры действительно могут создать или восстановить былую известность. Представьте себе, что вы Арнольд Шварценеггер. Вам за пятьдесят, и в волосах — седина. И вот вы спрашиваете себя: «Как мне снова привлечь к себе внимание?» Как постаревшему Терминатору вновь приковать к себе взгляды 18—24-летних? Естественно, с помощью видеоигр!

## Действие и сюжет

Большинство игр ориентированы не столько на сюжет, сколько на конкретные действия. Поэтому актеру, снимающемуся для игры, вовсе не обязательно быть Чарлтоном Хестоном или Элизабет Тэйлор. Чем удачнее он может действовать, тем лучше. Например, Эйлин Вейзингер — женщина-каскадер, исполнившая роль Кэт в игре Critical Path. Эйлин изучала актерское мастерство в Нью-Йорке, затем заинтересовалась спортом, в частности, атлетикой. Сама она объясняет это слишком большими очередями за ролями в бродвейских театрах.

Как бы то ни было, шесть лет спустя она переехала в Сан-Франциско и начала работать в качестве каскадера под руководством Роки Капелла — основателя Ассоциации Каскадеров Сан-Франциско. Эпизоды с ее участием есть в фильме «Основной инстинкт» и в нескольких телефильмах. В основном это драки, прыжки, автокатастрофы, сражения на мечах и т.п.

Конечно, при работе над Critical Path актерский опыт весьма пригодился, но едва ли не более важными оказались именно навыки каскадера. Когда фирма Mechadeus (создатель Critical Path) искала актрису, способную постоять за себя, Капелла предложил им Вейзингер — и не ошибся.

«Пожалуй, это самая интересная из всех моих ролей. И самая трудная», — говорит Эйлин. Дело в том, что сцены в большинстве игр снимаются на синем фоне, на который потом накладываются фантастические пейзажи и специальные эффекты. «Тебя помещают в абсолютно синюю комнату и заставляют следовать множеству инструкций. Например, ни в коем случае нельзя пересекать границы, которые на самом деле не существуют. Но несмотря на все трудности, работать для игры было очень интересно. Я предвижу большой спрос на людей моей профессии в этой области».

## Что дальше?

Итак, новая область деятельности нравится Эйлин Вейзингер. Она также нравится еще нескольким десяткам каскадеров, группе подростковых «звезд» и кое-кому из безработных актеров. Но где же Джулия Робертс или Дензель Вашингтон?

Как это часто бывает, все упирается в деньги. Большинство известных актеров требует за свое участие в каком-нибудь проекте соответствующие гонорары — до нескольких миллионов за один дубль. И если весь бюджет компьютерной игры составляет, скажем, один миллион долларов, то на приглашение Тома Хенкса уже просто не остается денег. Фирма Trilobyte, создавшая игру The 11th Hour, потратила на оплату актеров и сами съемки около четверти всех денег, отпущенных на игру.

«С таким бюджетом нам не удастся пригласить Джека Николсона сыграть роль в какой-нибудь игре, — говорит Девид Уилер, режиссер The 11th Hour.— Пока еще никто не тратил на разработку игр такое количество средств, которое позволило бы приглашать лучших актеров.

Мы пытались связаться с Голливудом, но там, похоже, это никого не интересует». Возможно, ситуация изменится, когда игры станут приносить такие же прибыли, как и кинофильмы. Однако завтра этого не случится. А пока фирма Trilobyte выплачивает актерам, снимавшимся в The 11th Hour, помимо зарплаты еще и часть прибыли от продажи игры.

Недавно было подписано примечательное соглашение между фирмой Electronic Arts и Американской федерацией теле- и радиоартистов. Согласно этому соглашению, минимальная плата для актера, снимающегося в игре Electronic Arts, составляет 485 долларов в день. Для сравнения укажем, что в театре актер зарабатывает около 40 000 долларов в год, а на телевидении — около 200 000 долларов.

Мало кто ожидает быстрой отдачи от интерактивных компьютерных игр. Мало кто уверен в том, что эта область может за несколько лет сделать человека богатым и известным. Большинство считает, что делать какие-либо выводы пока еще рано.

Однако до сих пор у продюсеров игр не было особенных проблем с поиском актеров. Современные актеры, независимо от области деятельности, способны практически на все и могут сделать все, что угодно.

# ВОЙНА С ОШИБКАМИ НАД ТИХИМ ОКЕАНОМ

***Bill Armintrout***

Когда я пишу эти строки, мастер-диски с игрой Pacific Strike находятся в множительном устройстве и первые копии уже готовы к выходу в свет. Что же касается нас, разработчиков, то мы собираемся отправиться домой и устроить себе небольшой отпуск — по крайней мере, как следует выспаться.

Последние несколько недель (а иногда и месяцев) работы над сложным программным проектом совершенно не похожи на какую-либо другую работу. До того, как игра появится на прилавках магазинов и в компьютерных сетях, она проходит несколько стадий — альфа-версию, представляющую собой просто кое-как работающий скелет игры, и затем бета-версию, которая, по мнению разработчиков, уже должна делать все, что от нее требуется. До этапа бета-версии тестированием игры занимается лишь несколько человек, однако на этапе «бета» к ним подключается еще не меньше дюжины специалистов из отдела контроля качества. Под руководством своего лидера они занимаются лишь тем, что играют, играют и играют. Заглянув к нам в любое время суток, в любой день, вы застанете несколько человек за игрой. Вы, наверное, думаете, что это не такая уж и плохая работа, тем более, что за нее платят деньги. Однако должен вас разочаровать: да, мы играем, но мы ПОСТОЯННО НАХОДИМ ОШИБКИ!

**«Игра повисла на вступительном мультфильме».**

**«Сидел на хвосте у японского самолета, выполняя крутой вираж. Внезапно мой самолет скабрировал, небо стало черным, и я потерял управление. Может, я вышел на орбиту?»**

**«Подстрелил японский Zero, игра повисла».**

**«Выполнял взлет, но самолет провалился сквозь полосу и взорвался».**

**«Когда японцы потопили корабль, он вдруг поднялся в небо. Затем игра зависла».**

**«Попытался воспользоваться радио. Игра выскочила в DOS — мало памяти!»**

Все сообщения об обнаруженных ошибках заносятся в базу данных и сортируются. При этом удаляются дублирующие сообщения. Затем руководитель проекта поручает исправление каждой ошибки кому-нибудь из разработчиков.

Некоторые ошибки просто «убиваются», то есть руководитель проекта никому не поручает их исправление, и они остаются в готовой программе. В самом начале бета-тестирования таких ошибок немного, однако, по мере приближения срока выпуска игры, их количество все увеличивается. Какие это ошибки? Вот несколько типичных примеров.

**До того, как игра появится на прилавках магазинов и в компьютерных сетях, она проходит несколько стадий — альфа-версию, просто кое-как работающий скелет игры, и затем бета-версию, которая уже должна делать все, что требуется.**

**«Говорил с механиком в ангаре. Он сказал «всенепременно». Не думаю, что механики используют такие выражения».**

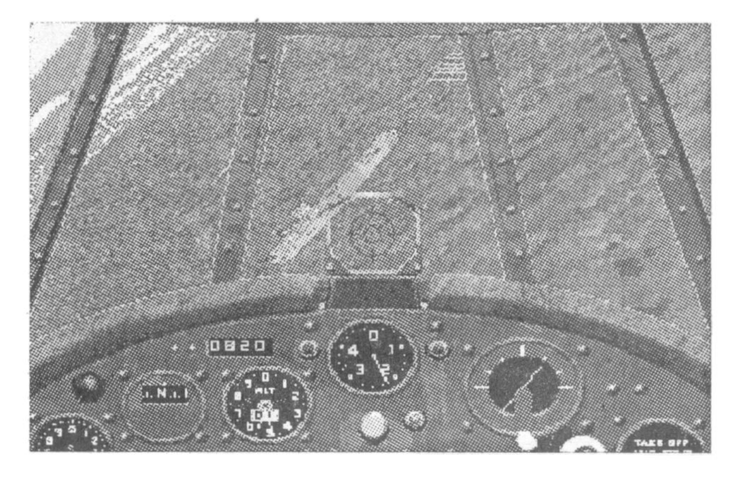
Это скорее даже не сообщение об ошибке, а предложение. Его легко реализовать, однако у того, кому это поручают, может не оказаться свободного времени — его отнимут более существенные ошибки. Или, например, писатель убедит руководителя в том, что нужно использовать именно это слово. В любом случае, игра выйдет в свет именно в таком виде.

Вот еще один пример:

**«Выполнял утреннее задание, но солнце было не с той стороны горизонта».**

Хорошая ошибка... Мы бы исправили ее, если бы у нас было на это время. Но если даже мы ее не исправим, много ли людей обратит на нее внимание? Главная проблема с ошибками — это то, что их ОЧЕНЬ много. Сначала вы исправляете самые крупные и важные. Затем исправляются те, на которые хватает времени.

Некоторые ошибки в конечном итоге оказываются предложениями о внесении в игру новых свойств. Большая их часть действительно разумна, однако текущий план (или бюджет) этого не предусматривает, и предложение остается на будущее. На исправление других ошибок просто не хватает времени, третьи обусловлены глобальной структурой программы, а переписывать ее с самого начала уже слишком поздно.



В период «работы над ошибками» каждый рабочий день для любого участника команды начинается примерно одинаково: он садится за компьютер и запускает программу, которая сообщает, какие ошибки нужно сегодня исправить. Большая их часть обнаружена этой ночью, некоторые переданы другими участниками проекта, а часть осталась со вчерашнего дня то ли потому, что их не сумели исправить, то ли потому, что сочли их второстепенными.

Я хочу начать день с легкой победы, поэтому берусь за исправление одной из свежевыявленных ошибок. Отчет тестера гласит:

**«Во время брифинга перед четвертым заданием, когда командующий указывает на карту, его рука превращается в гигантский клык».**

Я запускаю игру, использую специальный код, чтобы сразу попасть на необходимое мне место, и надеюсь, что ошибка, возможно, исчезла сама собой. Увы — командир протягивает руку к карте, и она действительно превращается во что-то совершенно непонятное. Хм...

Я сравниваю файл данных для этого брифинга с исходными рисунками. Ага, вот в чем дело — художник решил, что так далеко рука не будет протягиваться, и не закончил несколько кадров анимации. Очень простая ошибка. Я связываюсь с художником и сообщаю ему об ошибке. Он обещает принести мне через несколько часов необходимые дополнения. До этого времени я откладываю ошибку в сторону и берусь за другую.

На этот раз мне досталась ошибка, которую не сумел исправить другой сотрудник. Похоже, что-то не так в задании номер три —т естер потопил японский корабль «Ямато», однако во время разбора полета этот его подвиг отказались признать. Похоже, просто неправильно установлен флаг? Однако мой коллега утверждает, что все тщательно проверил и флаг «ЯМАТО_затоплен» установлен правильно. Значит, ошибка в системе диалога? Я просматриваю файл данных для разбора полета. Ох-ох-ох. Здесь все правильно. Сценарий недвусмысленно утверждает:

**ЕСЛИ (ЯМАТО_затоплен)**

**СКАЗАТЬ (КОМАНДИР, СПОКОЙНО, «Отлично сработано, сынок!»)**

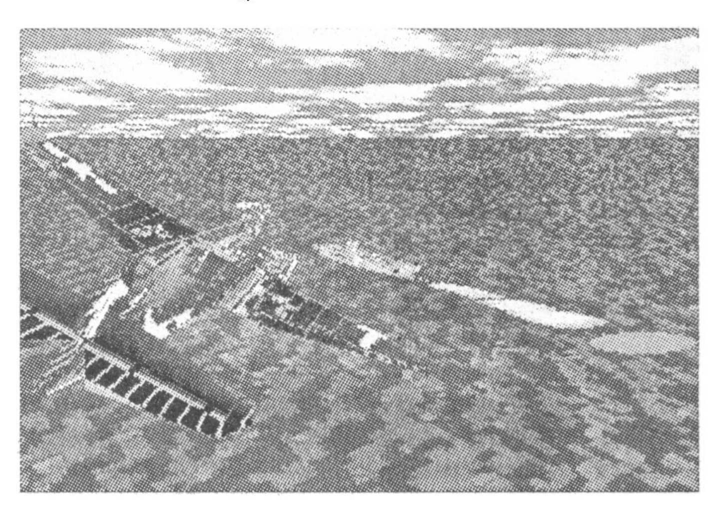
**ИНАЧЕ**

**СКАЗАТЬ (КОМАНДИР, ГНЕВНО, «Так значит, японцы улизнули?»)**

Ну ладно, если с диалогом все в порядке, значит все-таки что-то не так в самом задании — возможно, мой сотрудник чего-нибудь просто не заметил. Однако я сам выполняю это задание, топлю «Ямато» (использую специальные ключи, чтобы ускорить игру и обеспечить себе легкую победу) и, тем не менее, получаю от командира выговор. Все застряло... Что же, откладываю эту ошибку на потом, надеясь, что позже у меня в голове что-нибудь прояснится.

**«Похоже, не работает искусственный интеллект, — гласит следующее сообщение.— Когда я сажусь на хвост самолету противника, он ничего не предпринимает и позволяет мне его расстрелять.
Разве он не должен обороняться?»**

Прежде всего, я знаю, что это не так. Я играю в Pacific Strike уже не первую неделю, и большинство самолетов противника отчаянно обороняются. Однако, вместе с тем, тестер прав — иногда они этого не делают. Все усложняется еще тем, что некоторые самолеты не должны отстреливаться. Самолет с хвостовым стрелком может отказаться от выполнения уходящего маневра, а бомбардировщик может увлечься целью и не обратить внимания на преследователя. Похоже, нужно встретиться с тестером и выяснить конкретнее, что именно имеется в виду.



Я поднимаюсь по лестнице в отдел контроля качества, надеясь, что нужный мне тестер на месте. Он действительно оказывается там и может воспроизвести эту ошибку специально для меня. Более того, у него есть записанная игра, с которой я могу поработать. Действительно, ошибка налицо...

Ситуация оказывается следующей: во втором задании в Коралловом Море на первой курсовой точке вас атакуют два гидросамолета (причем только в том случае, если вы неудачно выполнили предыдущее задание). Тестер обнаружил еще одну интересную деталь — ошибка возникает только тогда, когда ваш ведомый выходит из боя.

Чем это может быть вызвано? Что это за ошибка? Мне известно, что система искусственного интеллекта игры принимает решения о действиях того или иного самолета на основании данных двух типов — информации о ЦЕЛЯХ, хранящейся в файле данных пилота, и информации о ПРИКАЗАХ, хранящейся в файле с данными текущего задания.

Я запускаю игру и выполняю задание еще раз, включив систему отладки, которая дает мне возможность видеть, о чем «думает» каждый самолет. Оказывается, что ЦЕЛЬ моего противника — «участвовать в бою», то есть он собирается сражаться, а его ПРИКАЗ — «атаковать самолеты противника», то есть меня. Пока вроде бы все в порядке.

Но вот я приближаюсь к точке, где обнаружена ошибка. Мой ведомый, Скуинтс, выходит из боя из-за множества повреждений. А что происходит с противником? Японский самолет продолжает лететь, как ни в чем не бывало. На самом деле, похоже, что он «подвис» — летит по прямой слегка наклонной траектории, которая, в конце концов, приведет его к поверхности океана. А о чем говорит отладочная информация? ЦЕЛЬ и ПРИКАЗ не

изменились, однако выполняемый противником маневр обозначен как ПУСТОЙ. Вот она, ошибка! Что же ее вызывает?

Через несколько часов работы и несколько десятков новых полетов над тем же местом я нахожу ответ на этот вопрос. Ошибка прячется в подпрограмме «участия в бою». Обычно она работает следующим образом:

**Поблизости есть самолеты противника?**

**Если да, то — Выбрать цель. Атаковать цель.**

Вот и ошибка. Пилот за штурвалом «зависшего» самолета — новичок. А в файле данных о пилотах сказано, что новички с трудом обнаруживают самолеты у себя на хвосте. Поэтому когда искусственный интеллект говорит «Атакуй цель!», пилот говорит «Я вокруг ничего не вижу, поэтому буду лететь дальше по прямой линии».

Исправить эту ошибку несложно — большинство ошибок оказываются очень простыми, когда, наконец, сумеешь их «вычислить». Эта, скорее всего, вызвана простой опечаткой в исходном коде. Я исправляю его, и теперь подпрограмма выглядит так:

**Поблизости есть самолеты противника?**

**Если да, то —**
**Выбрать цель.**

**Если цель выбрана, то —**
**Атаковать цель,**

**Иначе —**
**Сообщить системе искусственного интеллекта о невозможности боя.**

Система искусственного интеллекта разрабатывалась таким образом, чтобы уметь обрабатывать подобные ситуации. В данном случае вражеский пилот-новичок не видит меня, следовательно, не может атаковать. Поэтому он просматривает свой файл данных в поисках следующей ЦЕЛИ, и обнаруживает ее — «Вести наблюдение, искать противника». Его самолет разворачивается и, если ему повезет, он оторвется от меня и сможет меня заметить.

Описанная выше ошибка — пример наиболее трудноустранимой ошибки. Прежде всего, ее достаточно сложно заметить. Тестер, который способен обнаружить такое поведение противника и счесть его неправильным, достоен самой высокой награды. Сбои и зависания обнаружить легко, ошибки в системе искусственного интеллекта — гораздо сложнее. Затем наступает черед ее исправления, и вы обнаруживаете, что система ИИ — отнюдь не пять строк в программе. Эта система состоит из нескольких десятков блоков, и ошибка может крыться в любом из них или вообще где-нибудь на их стыке. Может быть, дело в коде, отвечающем за обнаружение опасности? Или в блоке маневров? Или в блоке приоритетов задания? У каждого такого блока есть свой «хозяин» — программист, который последним этот блок исправлял. Что же касается меня, то я вообще не программист, а разработчик. Просто моих знаний программирования хватает на то, чтобы помочь, когда поджимают сроки.

И, в конце концов, приходится быть очень терпеливым. Если мне повезет, я исправлю эту ошибку в данной конкретной ситуации, однако завтра тестеры обнаружат ее в двух новых заданиях — не обязательно именно эту ошибку, просто очень на нее похожую.

**Руководитель проекта:** Вчера снова нашли твою ошибку в задании 4. Я думал, ты ее исправил...

**Я:** Но я ее действительно исправил! Она была в задании 3, а теперь там все в порядке...

**Руководитель проекта:** Нет, там НЕ ВСЕ В ПОРЯДКЕ! Пойди посмотри еще раз!

Ну ладно, очередная ошибка исправлена, и я с легким сердцем возвращаюсь к отложенной утром ошибке с флагом: помните, в задании флаг установлен, а разбор задания этого «не видит»?

Похоже, придется все проверять вручную. Я снова загружаю игру, включаю режим просмотра флагов и проверяю конкретные установки. Ага, интересующий меня флаг действительно установлен. Почему же система диалога этого не видит? Я загружаю таблицу перекодировки, в которой указаны внутренние номера всех флагов. И тут мне в руки попадает первый ключ — просматривая эту таблицу, я обнаруживаю строку

**ЯМАТО_затоплен 3412**

Однако немного ниже мое внимание привлекает строка

**// ЯМАТО_затоплен 3418**

Два слеша в начале строки указывают на то, что эта строка «закомментирована», то есть должна игнорироваться при просмотре файла. Очевидно, сначала флаг ЯМАТО_затоплен имел номер 3418, а затем его изменили на 3412.

Здесь у меня возникает идея. Я внезапно вспоминаю, что блок доступа к этим флагам писался наспех и «грязно» — буквально в последние минуты.

Через несколько минут моя догадка подтверждается — блок доступа, оказывается, понятия не имеет о том, что такое «закомментированная» строка. Он просматривает файл данных, считывает из него номер 3412 для флага ЯМАТО_затоплен, затем обнаруживает еще одно определение номера и «забывает» старое, правильное.

Решение, опять-таки, проще простого. Я удаляю «закомментированную» строку из файла флагов. (Вы думали, я займусь переделкой блока диалога и заставлю его понимать комментарии? Но не за три же недели до выпуска!!!) Кроме того, я отмечаю в файле флагов, что соответствующий блок кода не распознает комментарии, и для надежности рассылаю всем участникам проекта письма по электронной почте.

Три ошибки исправлены. В моем плане — еще одиннадцать, если только руководитель проекта не подкинет пару новых. Время — пять часов вечера. Пора домой? Как бы не так: до исправления всех ошибок у всех нас ненормированный рабочий день...

Я рассказал вам об этих ошибках, потому что сам занимался их исправлением и знаком с ними лучше всего. Однако есть еще масса других — одни проще, другие сложнее...

Уилл Мак-Бурнетт, совмещающий обязанности руководителя проекта с работой ведущего программиста, занимается всеми ошибками, которые приводят к загадочным сбоям и зависаниям. Обнаруживать такие ошибки легко, а вот анализировать куда сложнее. Поэтому Уиллу приходится работать сразу на двух машинах — на одной он запускает игру, а вторая следит за тем, как первая эту игру выполняет.

Однажды он обнаруживает причину сбоев в памяти, и нам кажется, что Главная Ошибка, наконец-то, исправлена. Однако на следующий день игра продолжает зависать. Уилл исправляет следующую ошибку, на сей раз в алгоритме пересылки данных, и мы надеемся, что игра станет лучше. Но на самом деле все становится только хуже — игра начинает зависать через две секунды после начала любого задания. Снова запускается вторая машина, и выясняется, что предыдущая ошибка «прятала» за собой другую, более серьезную, которая теперь вылезла на поверхность и грозит нам срывом сроков.

В конце концов, Уиллу удается избавить игру от зависаний. Одна из наиболее серьезных ошибок пряталась в модуле звуковых эффектов, другая была связана с ассемблерными алгоритмами рисования и возникала лишь тогда, когда пули пролетали слишком близко к самолету. Уф, наконец-то мы от них избавились и можем вздохнуть спокойнее!

Другой мой коллега, Роб Ирвинг, отвечает за информацию о заданиях. Он создает для них ландшафты и расписания, в которых указано, когда появляются вражеские бомбардировщики и истребители, а также готовит данные для системы ИИ. К нему поступает информация о массе ошибок, не имеющих к его области никакого отношения, однако это ведь еще необходимо выяснить, а сделать это может только он! Например, в сообщении об ошибке сказано:

**«Вторая линия бомбардировщиков противника развернулась и улетела от меня».**

**Ошибка в задании? Нет, Роб говорит, что все в порядке — нужно проверять искусственный интеллект.**

Чарльз Кафрелли занимается программированием заданий. Он присоединился к нашему проекту достаточно поздно, переключившись на него с работы над игрой Privateer. На протяжении двух недель единственным его инструментом был редактор заданий. Тестеры обнаруживали все новые и новые способы свести игру с ума, а Чарльз занимался устранением их причин. Каждый день ему сообщали о десятках мелких ошибок. Сейчас он говорит, что предпочел бы никогда в жизни не слышать о компьютерных играх и редакторе заданий.

Крис Пески не знает отдыха, так как занимается системами оружия, а они привлекают к себе очень большое внимание. Он исправляет такие ошибки, как, например, торпеды, выезжающие на берег, или ведомые, расстреливающие корабли противника из пулеметов вместо того, чтобы сбросить на них свои бомбы. Кроме того, ему приходится объяснять системе ИИ такие элементарные вещи, как, например, то, что самолеты-камикадзе должны стремиться попасть в цель, а не облететь ее. Дело в том, что система ИИ заботится о том, чтобы самолеты ни во что не врезались. В большинстве случаев это правильно, но есть и ряд исключений...

Дейв Брандт занимается числами. До стадии «бета» он был Главным Вычислителем — собирал информацию о самолетах, кораблях и наземных объектах и вводил ее в игру, устанавливал степень поражения для бомб и другого оружия, разрабатывал блоки кода, отвечающие за появление пулевых отверстий в стекле вашей кабины при попадании. Сейчас же основная его задача — коррекция аэродинамики самолетов.

Во многом это не наука, а искусство. Тестированием игры, помимо других, занимаются несколько опытных летчиков. Один из них, например, может сообщить:

«Самолет Devastator на такой-то высоте ведет себя неестественно».

В этом случае Дейву приходится изменять свои данные. Я даже не знаю толком, что это за данные — часть из них основана на реальных фактах (например, мы точно знаем мощность двигателей самолетов), часть вообще не поддается определению. Поэтому Дейв работает до тех пор, пока все не согласятся с тем, что самолеты ведут себя отлично. Затем он еще некоторое время тестирует их поведение. Дейв — один из первых участников команды разработчиков, который проходит всю игру от начала и до конца без всяких тайных кодов, задание за заданием.

Работа над ошибками продолжается. Сначала вы успеваете сделать все, что от вас требуется. Затем все понемногу начинают отставать. Каждый день мы смотрим, у кого осталось больше неисправленных ошибок. Бедный Уилл — у него их 218, и каждая — непонятный сбой или зависание!

В конце концов, кризис проходит. У нас остается всего около 30 ошибок. Половина из них — «многодневные» ошибки, на исправление которых может потребоваться неделя, а то и не одна. Затем количество ошибок уменьшается до дюжины, и мы говорим, что все будет готово к пятнице. Однако в пятницу обнаруживается еще одна ошибка, приводящая к непонятному зависанию, и все откладывается еще на неделю. Но и через неделю игра не готова — отдел контроля качества обнаружил еще несколько ошибок. Черт возьми, о чем они думали раньше? Мы не можем выпускать игру с этими ошибками!

Но вот внезапно мы обнаруживаем, что все работает правильно. Главные участники проекта подписывают документы, свидетельствующие о том, что разработка игры закончена. Мастер-диски отправляются на размножение. Похоже, нам и на этот раз удалось выловить все, что можно...

*СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:*
***Bill Armintrout** — разработчик игр из фирмы Origin Systems, Inc. Он был одним из ведущих авторов игр Pacific Strike, Ultima VII Part II: The Serpent Isle.*

# Головоломки в компьютерных играх: хуже некуда...

**Don Munsil**

***Людей раздражает загадочное.***
***Платон***

Я думаю, любой согласится с тем, что за последние несколько лет качество компьютерных игр значительно улучшилось. Игры стали сложнее и быстрее, графика прошла длинный путь от CGA до SVGA в режиме TrueColor, а на смену пищалке-динамику пришли сложные музыкальные платы, качество звука у которых не хуже, чем на компакт-диске. Изменились принципы построения игр. В играх появилось видео и живая человеческая речь. Не изменилось только одно — головоломки.

С головоломками встречался любой, кому доводилось играть в какую-нибудь приключенческую игру типа Space Quest. Головоломки неразрывно связаны с играми такого типа и очень тесно — с играми, в которых вы исполняете ту или иную роль (role-playing games). Тем удивительнее, что основа целого игрового жанра совершенно не изменилась за последние годы, и почти во всех появляющихся на рынке новых играх используются одни и те же идеи и решения, в лучшем случае — с небольшими изменениями.

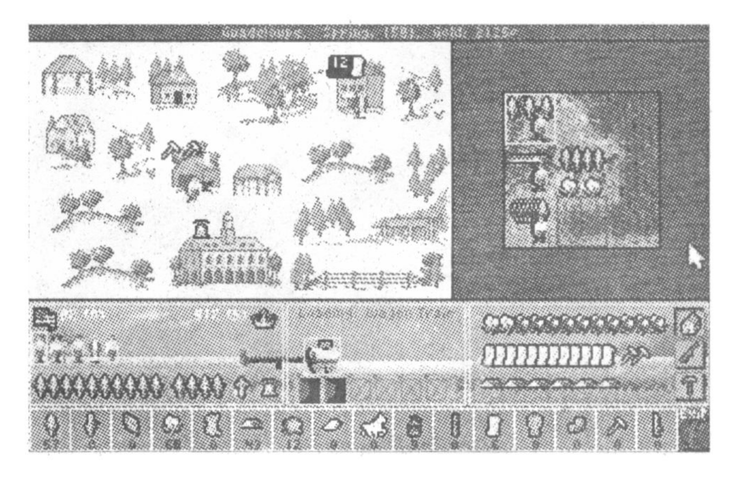
Мне бы хотелось, чтобы те, кто делает компьютерные игры, уделяли больше внимания этому вопросу. Что такое головоломки? Почему они нравятся людям? Что делает головоломку хорошей? Каждый год выходит масса новых игр с просто фантастическими графикой и звуком, и значительная их часть не имеет должного успеха лишь потому, что разработчики плохо продумали те задачи, с которыми столкнутся играющие. Страшно подумать о миллионах долларов, затраченных на разработку красивых игрушек, не имеющих интеллектуальной основы.

Для начала приведу несколько примеров неудачных головоломок, с которыми встречался, наверное, каждый, кто хоть раз играл в компьютерную игру.

Первый пример — головоломки типа «попытка-ошибка», которые и головоломками-то назвать очень трудно. Скорее, это способ искусственно продлить время, необходимое на прохождение игры. Заключаются они в том, что для достижения того или иного результата необходимо случайным образом перебирать все возможные действия над объектами игры. В самом худшем случае неудачная попытка приводит к тому, что игра обрывается (например, сообщением «Вас убили») и вам приходится восстанавливать с диска обстановку перед неправильным ходом. Возможно, есть люди, которым это нравится, хотя мне и не доводилось пока с такими встречаться. Иногда «решение» такой головоломки приносит вам несколько дополнительных очков или какую-нибудь другую награду. В этом случае компьютер превращается в элементарный игровой автомат, в котором для того, чтобы посмотреть кусочек мультфильма, необходимо случайным образом нажимать кнопки. По-моему, далеко не лучший вариант...

**Что делает все эти головоломки неудачными? Бессмысленность. Любая из них может быть решена хорошо обученной обезьяной.**

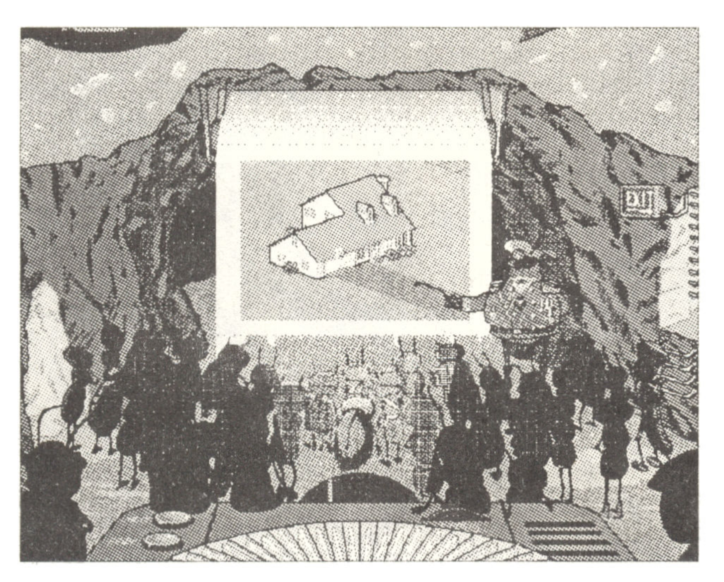
Вот конкретный пример из широко известной игры (я не хочу называть здесь конкретные фирмы и имена, так как не совсем удобно тыкать пальцем в кого-то одного, когда таких подавляющее большинство). На одном из ее этапов для того, чтобы продвинуться дальше, вам необходимо найти четыре драгоценных камня и положить их на пьедестал. В вашем распоряжении есть около двадцати камней, при этом отсутствуют какие-либо указания на то, которые из них нужны именно сейчас. Если вы кладете на пьедестал не тот камень, то он превращается в дым, даже если в нем может возникнуть необходимость позже. Единственный способ пройти это место — это собрать все камни, записать игру, и затем перебирать по очереди все камни до тех пор, пока вы не найдете четыре правильных. Положение усугубляется тем, что один из нужных камней спрятан, и опять-таки вам об этом никто не сообщает. Это, по-моему, пример самой неудачной головоломки из всех, которые мне когда-либо встречались.



Есть еще головоломки типа «а-что-делает-этот-рычаг?», и встречаются они очень часто. По крайней мере, гораздо чаще, чем хотелось бы. Заключаются они в том, что вы должны найти где-то в пространстве игры рычаг, кнопку или переключатель, который откроет нужную дверь, уберет стену или поднимет на поверхность сокровище. Поиск этого переключателя может отнять у вас не один час. Я не спорю с тем, что при помощи рычагов можно сделать хорошую головоломку. Отличный пример — игра Ultima Underworld (UU). В ней рычаги находятся рядом с теми объектами, на которые влияют, и задача заключается в том, чтобы выяснить действие каждого рычага и найти затем комбинацию действий, которая даст необходимый эффект. В UU результат достигается использованием логики и экспериментированием, в то время как простой перебор случайных вариантов обычно ни к чему не приводит.

К сожалению, повторюсь, UU — приятное исключение из общего правила. Во всех остальных играх вы находите кнопку, нажимаете ее, а потом гуляете по всей территории, которую вы уже прошли, и смотрите, что от этого изменилось. Еще один пример из очень популярной игры — вы находитесь в большом лабиринте без определенного выхода и со множеством рычагов и кнопок. Когда вы нажимаете кнопку, часть стены исчезает, однако вы не знаете, какая именно — для того, чтобы обнаружить изменение, вам приходится обойти чуть ли не весь лабиринт. Исчезающие стены также ничем не помечены, так что вы даже примерно не знаете, где нужно искать возможные перемены. Для того, чтобы пройти этот участок, вы должны вооружиться просто невероятным терпением и постоянно повторять про себя мантру: «Эта игра стоит 50 долларов... Эта игра стоит 50 долларов...»

И, наконец, последний пример (хотя найти можно еще очень много), чтобы закрыть тему неудачных загадок. Я говорю о головоломках для сборщиков мусора — с ними сталкивался каждый, кто играл в игру с исполнением ролей. Заключаются они в том, что вы не можете продвинуться дальше до тех пор, пока не соберете в одном месте некоторое количество определенных предметов. Опять-таки, из этого можно сделать отличную задачу, если сам поиск предметов представляет интерес и если игра не ограничивается только этим. Однако обычно вам приходится совершать длинные и малоинтересные экспедиции — некоторое разнообразие вносится неожиданными нападениями монстров (врагов, гигантской флоры — подставьте сами) — для того, чтобы найти бриллиант (рог судьбы/ингредиент волшебного снадобья/кофемолку) и принести его королю (волшебнику, отшельнику, прекрасной леди), который даст вам 100 000 очков и новое, не менее бессмысленное, задание.



Что делает все эти головоломки неудачными? Бессмысленность. Любая из них может быть решена хорошо обученной обезьяной. Все они заключаются в повторении очевидных действий с небольшими изменениями. Ни одна из них не требует приложения умственных усилий. Я был бы просто невероятно счастлив, если бы мне пообещали, что я больше с ними никогда не встречусь.

Возникает вопрос — почему же тогда, коль все эти головоломки настолько неудачны, они снова и снова возникают в компьютерных играх? Я думаю, что ответ достаточно прост — к разработке игр подходят обычно не с того конца. Слишком много игр основаны на технологии. Слишком много игр начинаются с того, что к директору фирмы приходит программист и говорит: «Вот, мы разработали прекрасную новую интерактивную программную систему для создания морфированных трехмерных изображений с трассировкой лучей, воссозданием поверхностей... Что вы можете с ней сделать?» И начинается гонка, в которой компания, разработавшая технологию первой, стремится не упустить это первенство из рук и выпустить новую игру раньше своих конкурентов. О тщательной разработке идеи и содержания игры при этом все как-то забывают. Ну и, естественно, играет свою роль то, что первичные объемы продаж игры зависят в основном от рекламы, рассказов о потрясающем звуке и от качества прилагающихся снимков с экрана.

Кроме того, придумывать хорошие головоломки ТРУДНО. Если бы это было легко, игры были бы просто заполнены прекрасными и интересными загадками. Разработчики обычно сначала сочиняют просто потрясающую и захватывающую историю, а затем вспоминают, что игра должна как-то учитывать присутствие пользователя и взаимодействовать с ним, чтобы не превратиться просто в дорогую книжку с картинками и мультипликацией. Тогда они наспех придумывают несколько «головоломок» далеко не высшего качества (ведь они не специалисты по придумыванию шарад, а писатели и администраторы) и не утруждают себя созданием чего-нибудь действительно интересного и сложного.

К сожалению, компании, выпускающие игры с плохими головоломками, очень часто могут похвастаться тем, что их игры тем не менее хорошо покупают. Иногда в игре настолько хороши графика и звук, что покупатели предпочитают закрывать глаза на их бессмысленность. Иногда игру так хорошо рекламируют, что фирма успевает продать тысячи копий, прежде чем покупатели сообразят, что их надули. И, наконец, пользователи уже привыкли к этим не-головоломкам, потому что ничего другого им не предлагают.

Что же такое хорошая головоломка? Прежде

всего, это такая головоломка, которая заставляет вас думать — ломать голову! Все необходимое для ее решения должно быть у вас перед глазами. Она не должна требовать от игрока каких-либо знаний помимо тех, которые он получил в процессе игры. Для решения хорошей головоломки не нужно сохранять и восстанавливать игру. Хорошая головоломка не требует бессмысленного повторения однотипных действий, перебора всех возможных вариантов.

Хорошая головоломка отличается тем, что, когда вы находите правильное решение, вы хлопаете себя по лбу и восклицаете: «Ведь это очевидно! Как я раньше не догадался?» Если же, решив головоломку, вы недоуменно пожимаете плечами и спрашиваете себя: «Ну хорошо, ЭТО-то почему сработало?» — это не очень хорошая головоломка. Сам процесс решения (а также его внешнее оформление, в частности, интерфейс игры) должен доставлять удовольствие.

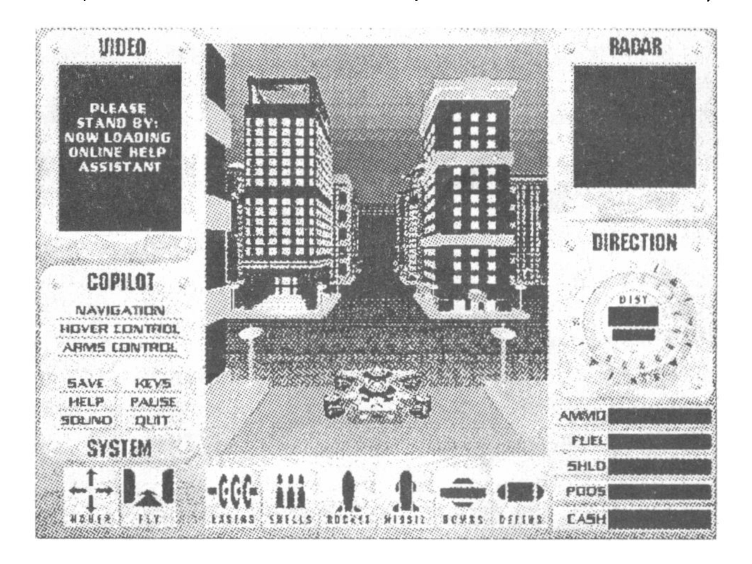
Людям нравится разгадывать загадки, потому что приятно осознавать, что ты не глупее других. Головоломка в компьютерной игре — это всегда соревнование между игроком и автором. Автор говорит: «Ну вот. Все, что тебе может потребоваться — перед тобой. Ну-ка, посмотрим, как тебе это удастся...» Решение головоломки доставляет удовольствие, потому что человек ощущает свою проницательность, а не потому, что компьютер награждает его песенкой и танцем.

Многие люди, с которыми я общался, пытались меня убедить в том, что плохие головоломки — это «традиция» приключенческих игр. В качестве примера они приводили при этом игру Colossal Cave Adventure с ее задачами, требующими для своего решения простого перебора вариантов. Но послушайте, Colossal Cave (CC) был популярен потому, что это было колоссальное достижение в технологии компьютерных игр, а вовсе не потому, что в нем были замечательные головоломки. CC выигрывал благодаря своей новизне — у сегодняшних игр нет этого преимущества.

Я слышал также теорию о том, что без головоломок типа «попытка-ошибка» приключенческие игры стали бы гораздо короче. Она сводится к мысли о том, что для решения хорошей логической задачи требуется меньше времени, чем на простой перебор вариантов. Однако это еще раз подтверждает то, что разработчики относятся к придумыванию задач спустя рукава. Ведь искусство создания головоломок как раз и заключается в балансировании на грани между тем, что очевидно и тем, о чем вообще догадаться невозможно. Я убежден, что вполне возможно создать хорошую головоломку, для решения которой потребуется определенное время. Я уверен в том, что это время можно предварительно оценить. Но ведь это гораздо сложнее, чем просто заставлять играющего давить на кнопки до тех пор, пока что-нибудь не произойдет, не правда ли?

Разработчики говорят еще и о том, что, дескать, они заботятся о доступности и понятности игры для всех слоев пользователей — от начинающих до самых опытных. Здесь, несомненно, головоломки типа «попытка-ошибка» обладают серьезным преимуществом — на их решение у всех тратится примерно одинаковое время. Однако и раздражают они всех тоже примерно одинаково. Так почему бы не делать самонастраивающиеся головоломки? Если игра замечает, что за клавиатурой сидит неопытный игрок (например, 50 ходов без какого-либо существенного результата), то почему бы на экране не появиться какому-нибудь персонажу и не подкинуть этому игроку пару идей о том, что необходимо делать? Я думаю, и продаваться такие игры будут значительно лучше. В них можно даже предусмотреть возможность выключения таких подсказок для опытных игроков или ускорить их появление для начинающих.

Я думаю, компьютерные игры могли бы стать значительно лучше, если бы их разработчики нашли время на то, чтобы просмотреть все имеющиеся головоломки и применить к ним хотя бы приведенные выше тесты. Пусть они спросят себя: «А напечатали бы это в журнале головоломок?» Пусть они спросят своих бета-тестеров: «Вам понравились загадки? Вы задумывались над ними или просто давили на кнопку




мыши, пока не находили решение? Что вы чувствовали, решив головоломку, — завершенность или просто облегчение?»

Авторам игр стоит, по меньшей мере, нанимать специалистов по головоломкам для их создания или хотя бы для оценки уже имеющихся. Слишком многие разработчики компьютерных игр переоценивают свои возможности и совершенно уверены в том, что могут придумать головоломку не хуже тех, которые печатают в книгах. К сожалению, очень часто это не так — ведь придумывать хорошие загадки сложнее, чем может показаться. (Конечно, из этого правила есть достойные исключения. Я вовсе не хочу сказать, что все авторы игр — бездарности в части загадок.) Мне было бы очень приятно увидеть в титрах или на коробке с игрой надпись: «Головоломки разработаны Джеком Паззлом, фирма Dell».

Что же касается пользователей компьютерных игр, то для них важно иметь возможность воздействовать на политику компаний, выпускающих игры. Сообщайте этим фирмам о неудачных головоломках. Отмечайте те, что вам понравились. Голосуйте не только своими деньгами или модемным временем, но и электронной почтой, письмами и телефонными звонками. До тех пор, пока эти фирмы не поймут, что головоломки — действительно серьезная проблема, они не возьмутся за ее решение.

НАСИЛИЕ НА ЭКРАНЕ

# Несерьезно о серьезном

***Stefan Maes***

**Обычно, говоря о насилии на экране, имеют в виду только игры, ориентированные на непосредственное действие (аркадные), и совершенно забывают обо всех остальных. Давайте внимательнее посмотрим на так называемые «невинные» игры.**

С появлением таких шедевров, как DOOM и (в особенности) Mortal Kombat снова стала актуальной тема насилия в компьютерных играх. Если верить тому, что говорят рыцари морали, то от момента, когда с экрана вашего дисплея польется настоящая кровь, нас отделяют буквально считанные месяцы. Я не утверждаю, что эти люди совершенно не правы, но ведь и в рыцарстве необходимо знать меру.

Я знаю, что на эту деликатную тему можно рассуждать очень и очень долго, однако оставляю это право другим. Я бы хотел поговорить о том, что обычно упускают из виду, говоря о насилии в современных компьютерных играх. В пылу дискуссии обычно говорят только об играх, ориентированных на непосредственное действие (аркадных), и совершенно забывают обо всех остальных — как будто бы других игр и вовсе не существует. И прежде чем вы успеете возразить, что в других играх не так уж и много насилия и жестокости, я хочу вас попросить дочитать эту статью до конца. Может быть, ваше мнение немного изменится. Итак, давайте внимательнее посмотрим на так называемые «невинные» игры.

### Игры-головоломки

Я знаю, что это не лучшее начало для обсуждения той темы, которую мы затронули, но мне хотелось бы не упустить из виду ни одного типа компьютерных игр. И первый пример, который приходит мне в голову — игра Lemmings. Согласитесь, что не очень хорошо взрывать ни с того ни с сего ни в чем не повинных леммингов; позволять им падать с высоты и тонуть в воде — тоже не образец добродетели. Вы бы сбросили с 21 этажа своего любимого котенка? Мне почему-то кажется, что нет...

### Спортивные игры

Хорошо, спросите вы, а с ними-то что не так? Футбольных кибер-хулиганов не существует (пока?), так что вроде бы все в порядке. В общем и целом я, пожалуй, с вами соглашусь. Партия в биллиард или игра в гольф — одно из самых мирных занятий, которые я знаю. Даже в баскетболе физические контакты строго запрещены и наказываются. Однако правила становятся все более терпимыми к физическому насилию (и все чаще и свободнее нарушаются) по мере того, как мы переходим к таким спортивным играм, как хоккей, футбол или регби. И термин «неоправданная жестокость», применяющийся в этих играх, звучит для меня не намного лучше, чем «смертельный поединок» (Mortal Kombat). В конце концов, разве вам самим не приходилось пытаться вытолкнуть с дороги своего соперника в компьютерных автомобильных гонках? А поехать в обратном направлении и столкнуться с кем-нибудь вы никогда не пытались?

Pixelated (pixilated ?) violence

The familiar screenshots were taken from Doom, Lands of Lore, Lemmings, Strike Commander, Sam & Max Hit the Road and Syndicate.

Copyright © 1994 by Stefan Maes for GameBytes Magazine. All rights reserved

### Игры-приключения

Большая часть этих игр вполне невинна и заключается лишь в том, что вы «применяете объект X к объекту Y способом Z». Но иногда злая воля программиста одерживает верх, и, признайтесь, это доставляет вам удовольствие или по крайней мере развлекает? Вот хотя бы несколько примеров: в игре Monkey Island вы пытаетесь отравить собак, в игре Day Of The Tentacle — размораживаете хомяков в СВЧ-печи, а в игре Leisure Suit Larry 3 топите корабли посредине океана. Я уже не говорю о том, чем иногда занимается Макс в игре Sam & Max Hit The Road — если вы еще не играли в нее, попробуйте и посмотрите сами.

### Стратегические игры

«Завоевывай и правь». Большинство стратегических игр проходит именно под этим девизом. Вы снова участвуете в знаменитых сражениях или пытаетесь управлять вселенной, когда Земля становится слишком тесной. Пока правление в ваших руках, все в полном порядке и все живут в мире и спокойствии. Однако для того, чтобы достичь этого положения и удержать его, вам приходится использовать самые разные, подчас весьма неприглядные, способы. Если ваш противник вас беспокоит — уничтожьте его!

### Имитаторы полета

За исключением Flight Simulator (который только подтверждает общее правило) цель у всех игр такого типа одна — нанести противнику как можно больший ущерб, уничтожая все, что попадается вам на глаза. Обстановка вокруг вас может меняться как угодно — от времен первой мировой войны до глубокого космоса и далекого будущего, однако, в конце концов, отличие сводится лишь к расстоянию, на котором вы уничтожаете противника. Но не позволяйте себя обмануть: за два метра или за двадцать километров убийство — это всегда убийство. Чистой войны не может быть по определению.

### Игры с исполнением ролей

Несмотря на свою внешнюю невинность, эти игры не менее опасны, чем самые кровожадные аркадные приключения. Хотя вы обычно играете роль хорошего парня, делающего все возможное и невозможное для того, чтобы спасти мир (в крайнем случае, прекрасную даму), тем не менее, ваше основное занятие — сражаться с противниками. К сожалению, в вашем распоряжении нет такого совершенного оружия, как в аркадных играх, и вам приходится довольствоваться ржавым мечом, боевым топором или просто Заклинанием Огненного Шара. Но что от этого меняется? Вы опять-таки совершаете насилие. Да, чуть не забыл — в промежутках между поединками вы обычно развлекаетесь поисками различных предметов, которые необходимы вам самим или вашим союзникам. Но не слишком ли похожи эти поиски необходимых предметов на обыкновенную кражу? Судите сами...

### Аркадные игры/игры реального действия

Наконец-то мы добрались до той группы игр, из-за которой и поднялся весь шум. Тем, кто играет в эти игры, нужно настоящее действие, и они получают его в достаточных количествах. Главная цель — бить, резать, стрелять, бомбить... Одним словом, выживать в очень сложной обстановке. Как и в любой другой игре, мы хотим как можно полнее погрузиться в эту атмосферу. Для этого требуется отличная графика и настоящий звук. Зная, как трудно нас удовлетворить, изготовители игр делают все, что только могут, чтобы игры были как можно более реальными. А когда им это удается в совершенстве, мы заявляем, что в этой игре слишком много насилия. Но ведь вы сами просили...

В завершение отмечу, что игры типа DOOM или Mortal Kombat — лишь верхушка айсберга. Они просто немного опередили свое время. С течением времени все обязательно изменится. А пока воспринимайте их как «грязных Гарри» мира игр. Сегодня они совершенно неприемлемы, а завтра уже не отличаются ничем особенным на фоне Рембо и Терминаторов...

# ГРУБЫЕ, ЖЕСТОКИЕ, ЗЛЫЕ...

*Victor Thumblister*

**Эти игры полны насилия и неприличных сцен. Эти игры совершенно асоциальны. Они настолько жестоки, что это причиняет боль... Так ли это?**

Последнее время очень много говорится о том отрицательном воздействии, которое оказывают на людей сцены жестокости и насилия в кино, видео и компьютерных играх. Некоторые особенно ревностные моралисты готовы утверждать, что несколько часов, проведенных за компьютерной игрой, могут превратить среднего подростка в убийцу-маньяка. Однако взгляните на меня. Я не Альберт Эйнштейн, но тем не менее я не отправляюсь на улицу убивать всех встречных только потому, что я имел неосторожность научиться делать это при помощи джойстика.

Кстати, многие социологи, весьма уважаемые в своем кругу, высказывают сегодня предположение, что люди получают не так уж и много жестоких идей из соответствующих книг, фильмов и компьютерных игр. Эти социологи утверждают, что на самом деле источник зла заключается в самом обществе. Ну что же, для меня это неплохая новость. Можно сказать, просто гора с плеч свалилась. Дело в том, что при моем распорядке дня (двенадцать часов на сон, пять — на телевизор, чуть меньше — на компьютерные игры, плюс ночная работа на полставки и все утро в компании этого парня из радиоточки, которого все ненавидят) у меня просто не остается свободного времени на «общество», даже если бы меня туда и пригласили. Поэтому я смею надеяться, что сумею избежать всех его пагубных воздействий, которыми меня столько пугают. Именно поэтому я взял на себя

смелость взглянуть на некоторые из наиболее жестоких, опасных и неприличных компьютерных игр, полных порнографии и сцен насилия, чтобы разобраться наконец, действительно ли они настолько интересны, что могут свести с ума, или же все это просто ерунда. Без всякой ложной скромности могу отметить, что играю в эти самые жестокие и неприличные игры уже так долго, что едва ли могу вспомнить, когда все это началось. Я вообще многое делаю так долго, что уже не помню, когда начинал. Например, пишу этот абзац.

Итак, что же представляют из себя все эти возмутительные, отвратительные и социально опасные игры? Давайте посмотрим вместе, а если вам не понравится, то вы просто перелистаете несколько страниц.

### «СмИртельный поединок»

Прежде всего о том, что представляется мне наиболее примечательным в игре Mortal Kombat (Смертельный Поединок) — о грамматической ошибке в ее названии (K вместо C в слове combat). Думаю, что не особенно погрешу против истины, предположив, что именно этой небольшой детали игра обязана своей всемирной популярностью. Благодаря этой преднамеренной ошибке средний пользователь сразу чувствует себя как дома, от игры на него так и веет теплом и уютом привычной обстановки.

Как знают практически все, главная цель игры заключается в том, чтобы приготовить рагу из как можно большего количества противников. Для этой цели вам служат кунг-фу, меч-фу, палкой-по-голове-фу, коленом-в-живот-фу, электрошок-фу и, наконец, самое выдающееся из всех этих боевых искусств - вырви-у-этого-парня-спинной-мозг-фу. Каждый персонаж может совершать определенный набор движений (ходов) в зависимости от своих наклонностей и вооружения. Поэтому, проявив небольшую толику воображения, вы можете отметить что Mortal Kombat чем-то сродни такой почтенной игре, как шахматы.

Степень кровожадности этой игры я бы оценил как вполне достаточную, но не чрезмерную. По меньшей мере, ей далеко, например, до фильма «Необходимые вещи», где собака с начисто содранной кожей — вполне обыденное явление. Социальные критики могут найти изображенные сцены насилия весьма опасными из-за их неправдоподобности, хотя бы потому, что насилие изображается без его последствий. То есть, например, вам не удастся найти в этой игре сцену, где будет изображена семья одного из бойцов — Рейдена — в момент получения известия о том, что упомянутый Рейден умудрился потерять в одной из стычек большую часть своих внутренних органов.

На самом деле, приобретя некоторый опыт игры, вы вдруг обнаруживаете, что в Mortal Kombat, как и в реальной жизни, вы не можете просто так выскочить на арену и немедленно всех победить. Для этого вам потребуется достаточно богатый опыт игры и определенные навыки. Будь это игровой автомат, его хозяин неплохо бы на вас нажился, потому что каждая новая неудача заставляет вас пытаться снова и снова. И вы действительно будете начинать игру заново, потому что Mortal Kombat — одна из лучших компьютерных игр сегодняшнего дня и захватывает не меньше, чем многие менее социально опасные игры с грамматически правильными названиями.

### Мертвые муравьи, мертвые муравьи!

В игре Syndicate вам приходится создавать роботов-убийц, используя для этой цели имплантацию органов, сверхсложные электронные схемы и суперсовременное оружие. Предполагается, что эти роботы помогут вам завоевать господство над миром. Не знаю, как вам, а мне показалось забавным, что в руководстве к игре после утверждения «вам потребуется беспощадная жажда власти для совершения кровавых актов насилия», сообщается, что музыку можно включать и выключать клавишей F2. Я так и представляю себе, как в самый разгар какой-нибудь битвы, где вы уничтожаете все живое со всех четырех сторон, вам в голову вдруг приходит мысль: «Крошу-то я их просто шикарно, однако все-таки что-то не то. Ах да, где же звуковая дорожка?!»

Эта игра чем-то напоминает настольную игру «Риск», так как для утверждения собственного господства приходится очищать целые районы земного шара от всего живого. Отличие заключается в том, что символическое катание кубика заменяется на реальные картины уничтожения всего движущегося на экране. Особенный реализм достигается тем, что тела остаются там, где вы их уложили, а не исчезают бесследно, как во многих других играх, где неискушенный игрок вполне может предположить присутствие где-то за кадром отлично обученной похоронной команды.

Однако в целом приходится оценить кровожадность Syndicate как неудовлетворительную. Дело в том, что все персонажи по размеру не больше муравья. Если вам когда-нибудь приходилось видеть раздавленного муравья, вы могли заметить, что это производит не такое уж сильное впечатление и, в конце концов, просто надоедает.

### Отличное название, но игра...

В сети CompuServe мне недавно повстречалась игра с многообещающим названием Road Kill (Убийство На Дороге). Ее автор просит тех, кому эта игра понравится, переслать ему всего лишь семь долларов. И мне кажется, я знаю, почему так немного. Игра отличается довольно бесхитростной графикой и не намного более сложна в управлении, чем карманный фонарик. Создается такое впечатление, что автор только что закончил краткосрочные курсы «Создайте суперигру у себя дома».

Автомобиль, в котором вы едете, представляет собой небольшой красный прямоугольник. Некоторое время после начала игры вы просто наблюдаете за его перемещением, так как дорога все это время остается идеально прямой и управлять машиной нет никакой необходимости. Затем на экране появляется другой прямоугольник, на этот раз синего цвета. Он символизирует собой другой автомобиль, очевидно, битком набитый плохими парнями. Такой

вывод можно сделать из того, что они без всякой на то причины открывают по вашему автомобилю массированный огонь. Кроме того, их машина двигается значительно быстрее вашей, и если вы ничего не делаете, то через некоторое время ваш автомобиль останавливается на месте, а на экране появляется надпись «ВАС УБИЛИ!», выполненная здоровенными буквами — похоже, программиста просто восхищает такая возможность.

Все, на этом игра заканчивается. Никаких излишеств! При желании вы можете начать все сначала. Если вы будете достаточно ловки, вам, быть может, удастся подстрелить несколько парней из другого автомобиля, однако конец всегда один. Весело, правда? Однако название действительно просто отличное...

### Автоматическое оружие и бензопила как источник наслаждения

Я слышал, что в версии игры Wolfenstein 3-D для игровой приставки Nintendo вы не можете просто так проливать направо и налево кровь ни в чем не повинных гитлеровских солдат. Вместо нападающих на вас восточноевропейских овчарок вы сталкиваетесь всего лишь с обыкновенными крысами-мутантами. А ваши настоящие противники — просто обезличенные люди в военной форме без каких-либо знаков отличия, ведомые полоумным диктатором, который называет себя «Гистер». Я готов допустить, что в этом есть определенный смысл — на Nintendo в основном играют маленькие дети, и позволить им прострелить голову реальному историческому лицу было бы, пожалуй, чересчур.

Конечно, версия Wolf 3-D для PC и ее не менее кровожадное продолжение, The Spear Of Destiny, не страдают от подобных ограничений. Действительно, основное ваше занятие в этих играх — бегать по бесконечным лабиринтам и стараться поразить как можно больше противников при помощи автоматического оружия. Обе эти игры достаточно кровожадны и демонстрируют соответствующую графику. Однако, не беспокойтесь за свою психику. Мания преследования вам не угрожает, так как вы быстро привыкнете к тому, что опасность всегда за углом — ведь вы играете в игру, которая состоит из одних только углов.

Если вам все-таки не нравится постоянно убивать нацистов, всегда можно воспользоваться небольшой программой, доступной во многих сетях, которая превратит вашу игру Wolfenstein в Barneystein. Изменение коснется изображения на экране — теперь вместо фашистов вашими противниками становятся различные куклы из мира рекламы. Может быть, такой вариант принесет вам больше наслаждения.

Последнее создание авторов Wolfenstein — широко известная игра Doom, цель которой заключается все в той же беготне с автоматическим оружием по лабиринтам. Несомненно, по сравнению с Wolf 3-D, Doom существенно лучше и кровожаднее. Вы теперь находитесь в космосе, можете переходить по лестницам с этажа на этаж и умирать в бассейнах с зеленой кислотой. У вас также появилось множество нового, более совершенного, оружия.

В одном компьютерном магазине я видел недавно группу продавцов, играющих в Doom. Похоже, наибольшее удовольствие им доставляло использование для поражения противников бензопилы. Не так уж много существует в мире хороших программ — имитаторов бензопилы, рассчитанных на искушенного пользователя, поэтому, несомненно, Doom — крупное достижение. В нем даже предусмотрен специальный код, как вам с радостью сообщит любой хакер, для превращения игры в бесконечный суперкровавый межгалактический имитатор бензопилы. В любое удобное для вас время, когда у вас есть соответствующее настроение. Вот, наконец-то мы это получили!

### Только для зомби

Один мой знакомый предложил мне упомянуть в этом отчете игру Gabriel Knight: Sins Of The Fathers (Рыцарь Гэбриел: Грехи отцов). Он утверждал, что игра просто сверхкровожадна и полна ритуальных убийств и страшных сцен, рассчитанных на взрослого пользователя. Коробка, в которую были упакованы дискеты с игрой, действительно впечатляла: на ней был изображен свисающий с дерева мертвый человек с лицом, покрытым пятнами. Надпись утверждала, что в игре «представлены таланты Питера Хеммила и Ефрема Цимбалиста». Одного этого было достаточно, чтобы заставить любого задрожать от страха.

В этой игре вы представляете рыцаря-любителя Гэбриела. Поскольку его имя ссылается одновременно на шахматы и на Библию, можно ожидать, что игра остро социальна и интересна. Однако после получаса игры я все еще не добрался до хоть одной кровавой сцены. Помимо нескольких упоминаний о вуду и зомби, мне не попалось ничего сколько-нибудь жестокого. Похоже, единственная жестокая вещь в этой игре — это обложка.

### Осторожно: летающие глаза!

Немного больше зомби вам попадется в ужасающем приключении Isle of The Dead (Остров Мертвецов). Вы — единственный уцелевший пассажир самолета, потерпевшего крушение на необитаемом острове. Остров, правда, оказывается не таким уж и необитаемым — вас окружают зомби, которые стремятся поужинать вашим головным мозгом.

Я не могу сказать, что изображенные в этой игре сцены убийств и высасывания мозга способны произвести достаточно сильное впечатление. Дело в том, что фигуры всех действующих лиц (в первую очередь, зомби) нарисованы излишне гротескно, и, в конце концов, просто создается впечатление, что вас подали на ужин персонажам журнала «Мурзилка».

Однако предупреждения о кровожадности игры не так уж и безосновательны. Например, когда вы собираетесь закончить игру и выйти в операционную систему, то вместо привычного приглашения ДОС на экране появляется изображение парня, который простреливает себе голову из ружья. Да, кстати, хочу отметить, что в этом и в других простреливаниях головы авторы игры уделили просто неве-

роятное внимание глазным яблокам. Несмотря на то, что вся голова превращается в кровавый шар, глаза остаются невредимыми и спокойно разлетаются по своим траекториям.

### Позвоночный ужас

Еще одна игра с необыкновенно высоким психопатическим потенциалом — это Harvester, который появился в продаже этим летом. Даже рекламная литература шокирует своего читателя, сообщая, что «вам предстоит уникальное графически насыщенное приключение в ужасных обстоятельствах». Довольно впечатляюще для тоненькой брошюрки, не правда ли? В чем же заключается игра? Вы исполняете роль сельского парня. Вы собираетесь жениться на хорошенькой девушке, но вдруг неожиданно вас обоих поражает жестокая амнезия. Почему? Никто не знает. Потом ваша девушка исчезает, и единственным следом ее присутствия в этом мире остается обнаруженный местным шерифом (типом вроде Энди Гриффита) череп с предусмотрительно прикрепленным к нему спинным хребтом. Никто не может с уверенностью сказать, кому все-таки принадлежит этот череп. Подозревая, что это действительно останки вашей невесты, вы начинаете собственное расследование в городских развалинах и подземельях, среди ужасных секретов и тайн. Все вместе очень напоминает телесериал «Твин Пикс» и, как и сам сериал, очень быстро надоедает.

### Только для взрослых

Теперь мы переходим в отделение для тех, кому больше 21 года. В отделение для «зрелых» людей, если вы понимаете, о чем я говорю. Сам я никогда не понимал этого слова «зрелый». Мне всегда казалось, что «зрелые» люди должны сидеть в библиотеке и читать Шекспира, а не смотреть «клубничку». Ну, в общем-то, это только мое мнение...

Надпись на коробке с компакт-диском Man Enough радостно сообщает, что перед вами «первое и единственное интерактивное социальное приключение для первого лица». Это казалось мне довольно многообещающим до тех пор, пока я не задумался, не является ли настоящая жизнь «первым и единственным интерактивным социальным приключением». Однако чуть позже мне в голову пришла еще одна мысль по поводу предполагаемой аудитории Man Enough — скорее всего, у большинства из них нет настоящей жизни. Это поставило все на свои места.

Игра поставляется на двух компакт-дисках — достаточно серьезное начало. На коробке изображена девушка в мини-юбке, и надпись предупреждает, что игра содержит «большое количество пикантных реальных видеофрагментов». Можете представить себе мое удивление, когда я обнаружил, что наиболее пикантный фрагмент представляет собой сцену прогулки на автомобиле!

Большую часть времени в этой игре вы заняты тем, что пытаетесь назначить свидание одной из некоторого количества девушек. Плохо только, что все ваши попытки неизменно оканчиваются неудачей. Других вариантов я не обнаружил, хотя и провел за игрой достаточно много времени. Программное обеспечение для имитации неудавшегося свидания — это немного не то, о чем плачет весь мир. Если бы это был видеофильм, я бы поторопился перемотать кассету.

Ларри 6 от фирмы Sierra (когда только им надоест этот Ларри?) предлагает более легкий подход к назначению свиданий. Легкость заключается в том, что уже с самого начала предполагается: Ларри — неудачник, и ничего у него не выйдет. Поэтому, когда вы говорите грубости и пошлости каждой встречной девице, никто не принимает вас всерьез — это же просто шутка! Это должно быть весело! По меньшей мере, так считают авторы...

Ларри проводит свое время в шикарных апартаментах, назначая свидания множеству шикарных, отлично воспитанных девушек и выслушивая от них то, чего ни одна нормальная девушка никогда бы не сказала. Возможно, вина за это лежит на авторе диалогов — портрет этого парня вы можете увидеть на коробке с игрой.

В игре действительно много пикантных ситуаций, однако все они сродни историям, которые ваш папа рассказывает после пасхального ужина. Короче, если вас действительно так уж сильно интересуют подобные вещи, купите себе за четыре доллара журнал Vogue — вы получите гораздо больше удовольствия!

Все черты вышеописанных игр объединяет в себе игра Metal & Lace: The Battle of the Robo Babes, в которой есть и пикантная графика, и сцены поединков — правда, не одновременно. В программе используется анимация в японском стиле «аниме». По традиции, на экране масса женщин, которые выглядят вполне по-американски: с утрированно большой грудью и большими голубыми глазами (кажется, в Японии никто не удивляется, когда в метро бизнесмен средней руки рассматривает книжку комиксов «аниме»).

Игра заключается в том, что вы попадаете на остров (у японцев, похоже, мания на острова) под названием MeCHa для того, чтобы сражаться с вооруженными девушками-роботами (как вы, наверное, уже догадались, по совместительству они выступают в качестве танцовщиц ночного клуба). Каждый поединок представляет собой набор определенных движений, и действия ваших противниц не отличаются особенной кровожадностью. После того, как вы победите двух девушек-роботов (а это не так-то легко), вы можете нажать на специальную клавишу и посмотреть, как они танцуют в весьма фривольном одеянии (играющие девушки могут пропустить этот момент).

Эта программа продается в категории NR-13 (для лиц старше 13 лет), но если вы уже достаточно выросли, вы можете заказать у фирмы Megatech дополнительный диск, переводящий игру в категорию NR-18. При этом некоторые девушки оказываются полуобнаженными.

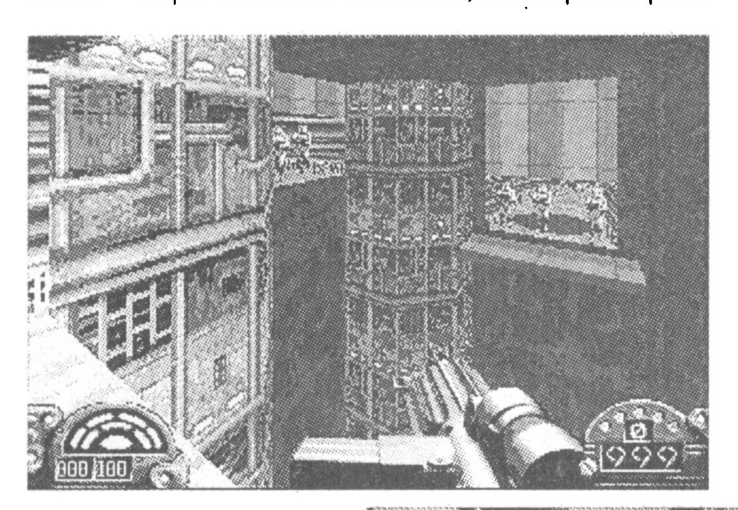
Парни, если бы Microsoft предлагал аналогичную модернизацию для Excel, Билл Гейтс сегодня правил бы миром!

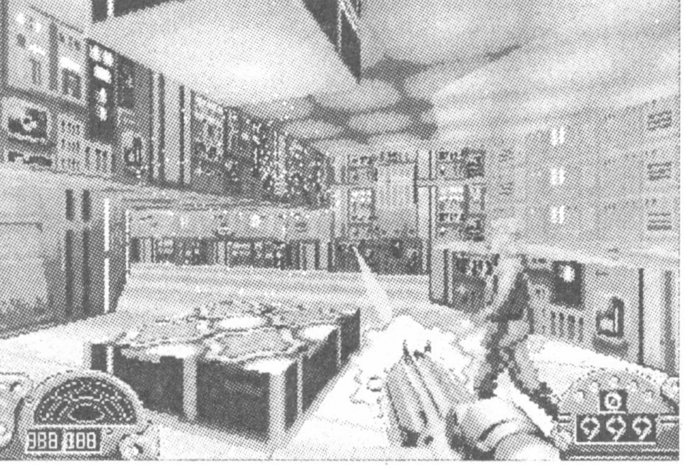
# ДЖОРДЖ ЛУКАС: ИНТЕРВЬЮ В ГОЛЛИВУДЕ

**Интервью с автором известной трилогии «Звездные войны» и основателем фирм, специализирующихся на игровых программах и специальных эффектах.**

Режиссер и продюсер мультимедиа Джордж Лукас — создатель известной трилогии «Звездные войны», а также основатель фирм LucasArts Entertainment (игровые программы) и Industrial Light & Magic (специальные эффекты). Это интервью он дал редактору журнала «Electronic Entertainment» на одной из последних выставок, посвященных мультимедиа-продуктам.

**EE:** Играющий в Mortal Kombat может вырвать сердце у своего противника. Одна из последних разработок — игра Chainsaw Massacre, в которой игроки





расправляются со своими врагами в реальном видео. Вам не кажется, что насилие в играх выходит из-под контроля?

**GL:** Те, кто разрабатывает компьютерные игры, просто не представляют себе психологию насилия. Любой конфликт — это драма, а насилие — часть драмы. Но только не насилие без последствий. Когда вы совершаете акт насилия, вы причиняете боль другим людям, если не себе самому. Насилие — необходимый элемент драмы, но далеко не самый лучший.

**EE:** Но большинство игр буквально заполнены насилием, ваши не являются исключением. И это — одна из причин того, что покупают их в основном подростки.

**GL:** Все определяет именно рынок. Кто бы ни покупал игры — производители учитывают именно их интересы. Сегодня это подростки, молодые парни. Одна из наших областей специализации — так называемые «повествовательные» игры, ориентированные на женскую психологию в большей степени, чем игры других фирм. Это не очень большой рынок, но мы уже кое-чего добились и собираемся продолжать эту работу.

**EE:** А вы не задумывались о приложении своих возможностей к рынку программ для образования?

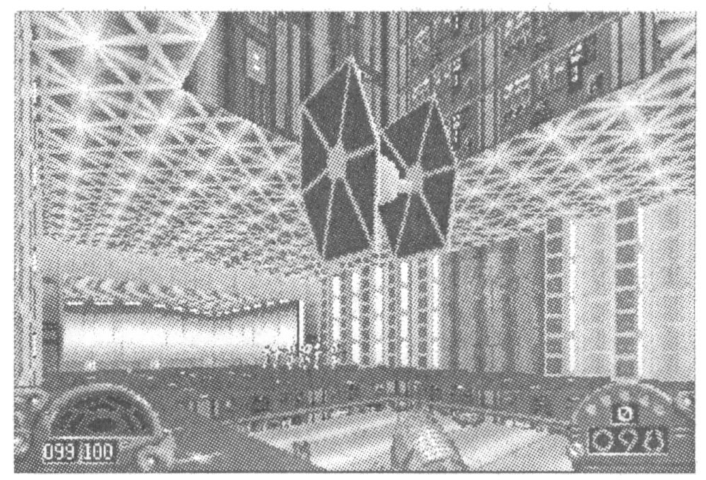
**GL:** Это интересно. Когда мы начинали, пятнадцать лет назад, у нас было много подобных идей, включая и интерактивные системы мультимедиа для школ. Однако тогда еще не было необходимых технологий. Поэтому для того, чтобы выжить, мы стали ориентироваться на других потребителей. Сейчас же имеются все возможности для разработки таких систем, и мы собираемся вернуться к нашим планам. Одна разработка у нас уже есть — обучающая система для средней школы.

**EE:** Что вы думаете о будущем игровых программ?

**GL:** Уже сейчас появляется все больше сетевых игр, и эта отрасль, пожалуй, станет весьма популярной в ближайшие десять лет. Заниматься играми стало особенно интересно, потому что игры становятся все больше похожими на настоящие фильмы.

**EE:** И, наконец, о фильмах. Собираетесь ли вы снова отправиться со зрителями к звездам?

**GL:** Да, я, пожалуй, не могу без этого обойтись. В ближайшие годы появятся новые «Звездные войны». Вы можете на это рассчитывать.



# ВЫСТАВКА ПОТРЕБИТЕЛЬСКОЙ ЭЛЕКТРОНИКИ — 1994

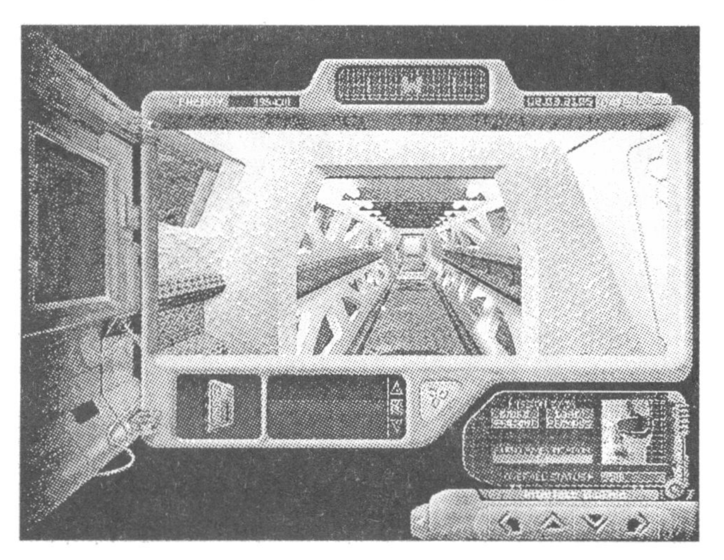
***Ross Erickson***

В нынешнем году выставка потребительской электроники (Consumer Electronics Show) проводилась в конце июня в Чикаго. Среди прочего, на этой выставке было представлено значительное количество новых игровых программ и устройств, большая часть которых поступит в продажу в конце этого или в начале следующего года. Впервые за все время существования выставки я покидал ее со странным чувством неуверенности в ее перспективах, в частности, в ее жизнеспособности. Дело в том, что экспозиция этого года отличалась скорее не теми фирмами, которые в ней участвовали, а теми, которые не участвовали — выставка была практически проигнорирована такими компаниями, как Accolade, Electronic Arts, Origin и даже Sega. В следующем году эту выставку планируется провести в Филадельфии.

Ну ладно, давайте перейдем непосредственно к играм. По традиции, я буду описывать экспозицию выставки фирма за фирмой и постараюсь не только рассказать вкратце о новых продуктах, но и познакомить вас с теми новостями и «секретами», которые мне удалось узнать и которые мне позволили опубликовать.

Прежде всего, какая игра понравилась больше всех остальных мне самому? Без всякого сомнения, это Lode Runner от Dynamix — новая версия старой и многими любимой игры. Что же касается видеоигр, то здесь лучшее, с моей точки зрения, произведение — это Earthworm Jim фирмы Playmates для игровых приставок Sega Genesis и Super Nintendo. Остальные?

**21st Century Entertainment** — эта британская фирма представила CD-ROM- версию своей игры PINBALL FANTASIES. Больше вариантов — больше удовольствия. Эта игра на сегодняшний день представляется

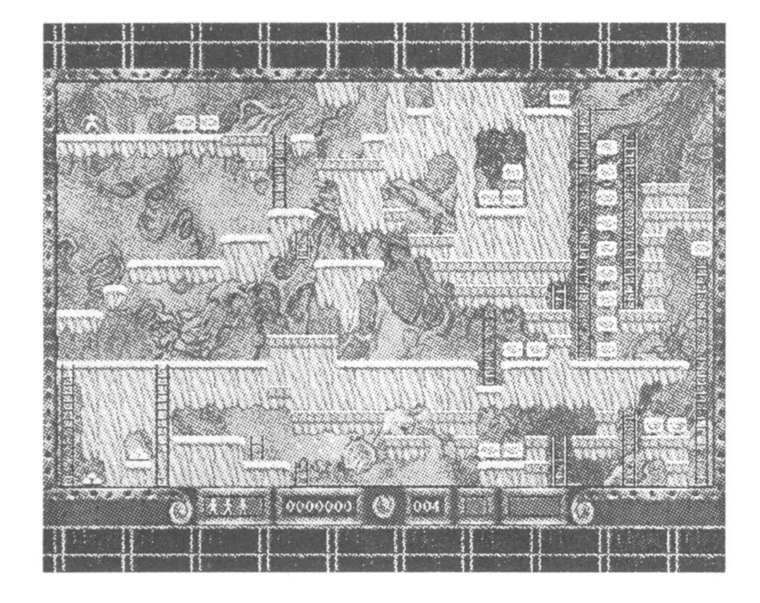


**Сегодняшние компьютерные игры совершенно не похожи на то, что подразумевалось под этим словом всего несколько лет назад. Сегодня это многомиллионные проекты, за которыми стоят крупные фирмы.**

мне лучшей в своем роде. В начале 1995 года ожидается выпуск игр PINBALL ILLUSIONS и PINBALL WORLD — фирма, похоже, серьезно взялась за разработку этой темы.

Компания **Access Software** приобрела известность благодаря своей игре UNDER A KILLING MOON, которая стоит ближе к интерактивному видеофильму, чем к обычной компьютерной программе. В настоящее время Access Software занята развитием этой темы, и не без успеха — как качество видеоизображения, так и общее качество игры непрерывно совершенствуется. На сегодняшний день игра поставляется на трех компакт-дисках, поговаривают о выпуске четвертого. 24-битовая графика, поддержка сети, разрешение 1024x768 — перечислять существенные улучшения можно очень долго. Следите за появлением новых эпизодов этой игры — они уже отсняты и готовятся к выпуску!

**Accolade** — хотя эта фирма и не была представлена в основной экспозиции, кое-какие ее новые проекты, тем не менее, появились на выставке. HARDBALL 4 выглядит просто великолепно с графикой высокого разрешения (640x480x256) и плавной анимацией. Похоже, у FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL появился серьезный соперник. NICLAUS GOLF: GOLDEN BEAR EDITION представляет собой долгожданное продолжение SIGNATURE EDITION. Я был приятно удивлен тем, что эта игра работает в среде Windows (с высоком разрешением) и выглядит весьма неплохо. К концу года ожидается выход в свет ALL PRO VIDEO FOOTBALL на CD-ROM с реальными видеоотрывками более чем из 600 футбольных матчей — интересный подход к «футболу в кресле». Фирма завершает подготовку PC-версий игр SHUT UP AND JAM и BRET HULL HOCKEY, которые раньше существовали только на игровых видеоприставках. И, наконец, в ближайшие дни на прилавках магазинов появится CD-ROM BATTLE ISLE 2200 —высококачественная военная стратегическая игра. Помимо всего прочего, фирма выпустила на компакт-дисках несколько своих старых игр.



**Activision** — эта фирма также не принимала официального участия в работе выставки, но продемонстрировала несколько своих новых разработок в частном порядке. Среди них — MECH WARRIOR 2: THE CLANS и PLANETFALL: THE SEARCH FOR FLOYD (обе должны выйти в свет в начале 1995 года). В планы фирмы на 1995 год входит выпуск нескольких новых игр-приключений — NEW ZORK ADVENTURE и шпионского триллера THROUGH THE EYES OF A SPY. Пока еще неизвестно, появится ли продолжение SIMON THE SORCERER 2, но представители фирмы подтвердили сообщения о разработке продолжения SHANGHAI 3: GREAT MOMENTS.

**Ahead Inc.** — фирма появилась на компьютерном рынке сравнительно недавно, но уже успела наделать немало шума. Их последняя разработка — программа, при помощи которой вы можете сыграть гитарный джем-сейшн с музыкантами группы Aerosmith. Не знаю, как другим, но мне это доставило немало удовольствия. Программа называется VIRTUAL MUSIC и выйдет в свет в конце этого года.

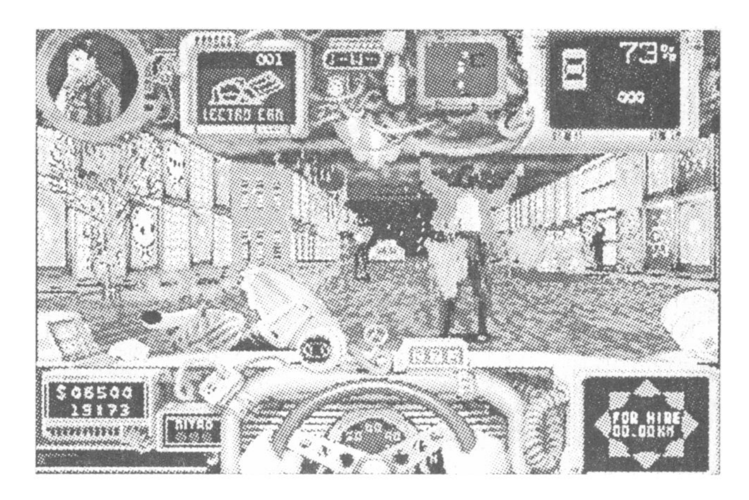
**American Laser Games** — эти ребята продолжают выпуск своих «стрелялок» с живым видео. Уже вышедшие в свет MAD DOG 2 и CRIME PATROL зарекомендовали себя неплохо, и теперь фирма готовит к выпуску несколько новинок — SPACE PIRATES и DRUG WARS. Кроме того, American Laser Games занимается разработкой аркадных игр для платформы 3DO.

**Avalon-Hill** — эта компания с гордостью демонстрировала свои последние разработки в области серьезных стратегических и военных игр. В ближайшем будущем ожидается появление PC-версии игры CRUSADER. Что же касается военных игр, то здесь стоит обратить внимание на STALINGRAD и BATTLE OF THE BULGE. К выходу в свет готовятся также 5TH FLEET, ADVANCED CIVILIZATION (не путайте с широко известным произведением Сида Майера), BLACKBEARD (хотите поплавать по морям под пиратским флагом?) и THIRD REICH («Третий Рейх»). Если вы интересуетесь стратегическими играми, не пропустите в конце этого года появление BEYOND SQUAD LEADER, игры, очень реалистично изображающей военную обстановку.

**Bruce Artwick Organization (BAO)** — выпустили в свет дополнительные ландшафты для FLIGHT SIMULATOR 5.0 (Вашингтон, Сан-Франциско, Лас-Вегас и Портленд) и долгожданные TOWER и FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP. К концу года фирма обещает выпустить еще несколько добавлений к FS 5.0 и дополнительные городские аэропорты для TOWER. Отмечу, что BAO — основной разработчик распространяемой фирмой Microsoft игры SPACE SIMULATOR 1.0.

**Bethesda Softworks** — главная новинка этой фирмы — игра DELTA-V, представленная с новыми текстурами поверхностей и очень впечатляющая в VR-шлеме VFX-1. Не пропустите ее выход в свет! В сентябре появились в продаже NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2. И, наконец, было объявлено о разработке продолжения игры ARENA под названием ELDER SCROLLS: DAGGERFALL. Эта новинка увидит свет в начале 1995 года.

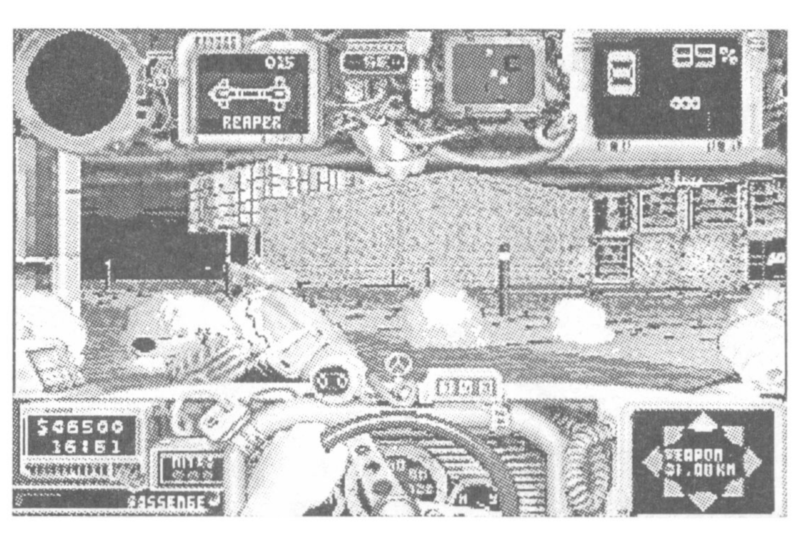
**Broderbund** — эта фирма продолжает завоевывать рынок обучающих программ для детей (так называемое edutainment — обучение + развлечение). Ее новые разработки — CARMEN SANDIEGO JR. EDITION, ALIEN TALES и MATH WORKSHOP — заслуживают самого пристального внимания. Ходят слухи, что Джордан Мечнер собирается выпустить этой зимой PRINCE OF PERSIA 3, но подтвердить или опровергнуть их представители фирмы отказались.



**Capstone/Intracorp** продолжает свою политику объединения игр с видео- и кинофильмами; их последние работы — ZORRO и RESCUE 911. Кроме того, фирма планирует выпуск компакт-диск-версий таких игр, как CORRIDOR 7, ULTIMATE BRIDGE MASTER и ULTIMATE GRANDMASTER CHESS. К концу года выйдет в свет заполненная активным действием игра BODY COUNT и крупнейшая на сегодняшний день коллекция компьютерных карточных игр ANYONE FOR CARDS.

**CH Products** — продолжаются разговоры о возможных сроках начала производства периферийного устройства-указателя нового типа (CH RUDDER PEDAL), основное отличие которого от Thrustmaster заключается в том, что, вместо вращения рукоятки вокруг оси, ее можно смещать по вертикали. Скорее всего, первые экземпляры появятся в продаже в начале следующего года.

**Cyberdreams** — создатели DARK SEED и CYBER-RACE подумывают о дальнейшем использовании в своих играх авторских произведений. На очереди произведение Арлана Эллисона I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM (У меня нет рта и я должен кричать), за ним последуют HUNTERS OF RALK, DARKSEED 2 и RED HELL.

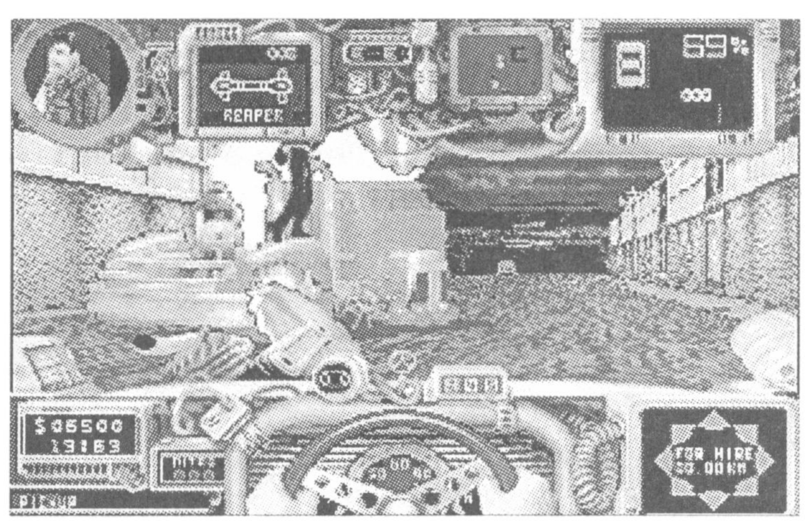


**Deadly Games** — начав поставки игры M4 SHERMAN TANK, эта фирма занялась переделкой своих популярных среди пользователей Macintosh игр BATTLE OF BRITAIN и U-BOAT для PC. Ожидается, что последняя станет серьезным соперником игре ACES OF THE DEEP фирмы Dynamix, которая до сих пор не знала себе равных в этой (подводной) области.

**Domark** — в этом году Domark, похоже, решил посвятить себя авиатренажерам. Вдохновленные успехом FLIGHT SIMULATOR TOOLKIT, руководители фирмы готовят к выпуску игру WORLD WAR 2, в которой будут представлены все основные воздушные сражения второй мировой войны. К концу года увидят свет TEST PILOT и FLIGHT SIMULATOR TOOLKIT 2.0, чуть позже — SEMPER FI: MARINES AT WAR, в которой будут сочетаться элементы воздушного и наземного боя. Завершается разработка игры-приключения LORDS OF MIDNIGHT (Короли полуночи), потрясающего произведения Майка Синглтона, в котором используется тот же графический аппарат, что и в игре COMANCHE. Добавьте к этому увлекательный сюжет и правдоподобных персонажей... Эта игра просто обязана стать победителем!

**Dynamix** — по моему мнению, эта фирма заслуживает звания лучшей на выставке. Я готов согласиться с тем, что отношусь к LODE RUNNER не вполне объективно (как-никак, это моя любимая игра!), но, тем не менее, современная версия от Dynamix — это нечто! Я готов играть в нее вечно. Редактор уровней и картинок необыкновенно прост в использовании и делает игру бесконечно разнообразной. LODE RUNNER — отличный претендент на звание лучшей игры года.

Другое их произведение, FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL, также весьма примечательно. Пет Кук потратил на него немало усилий и добился практически невероятного разнообразия различных точек съемки.

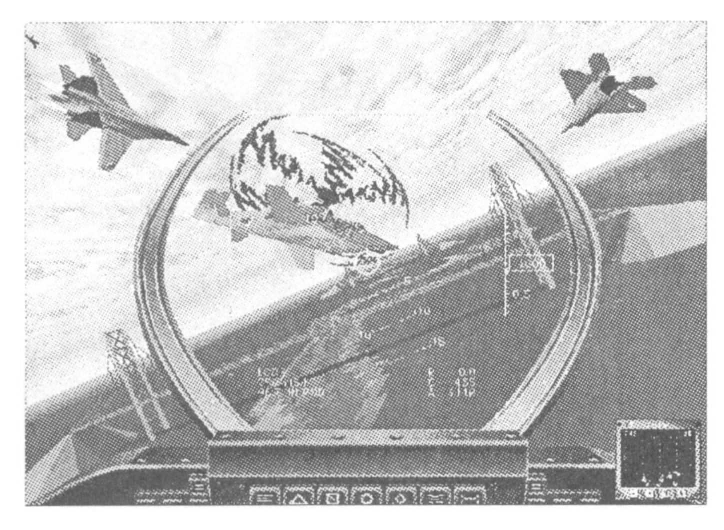


В игре FOOTBALL PRO '95 состав всех команд будет вполне соответствовать реальному положению дел — никаких замен и неточностей. Интересно, какой вид спорта Пет выберет для следующей игры? Я бы не стал ставить на гольф или кикбоксинг...

В серии игр METALTECH произошел ряд изменений. Первой появится METALTECH: EARTH SIEGE, в которой будут преобладать элементы стратегии и командной игры. За ней последует METALTECH: BATTLEDROME, заполненная реальным действием и движением. Фирма представила также уже продающиеся игры ACES OF THE DEEP (новый стандарт качества изображения!) и ALIEN LEGACY (интересная смесь из MASTERS OF ORION и OUTPOST). Кроме того, не пропустите появление BATTLE BUGS (Боевые жучки), известной также под названием ARMY ANTS (Армия муравьев), и THE INCREDIBLE MACHINE 2 (я думаю, в рекомендациях не нуждается!). Пока еще висит в воздухе вопрос о судьбе продолжения KRONDOR, но мне кажется, что фирме никуда от него не деться.

**Electronic Arts** — фирма не была представлена на выставке, но мне удалось все-таки получить кое-какую информацию о ее планах. Итак, уже вышла игра (одновременно на нескольких платформах, включая 3DO) THEME PARK (Парк Развлечений). Подтвердились слухи о разработке AIR SUPERIORITY — продолжения игры Чака Егера AIR COMBAT. До конца года появится игра NEED FOR SPEED — о ее жанре не могу сказать ничего определенного, но приготовьтесь к адреналиновым стрессам. В начале будущего года вы услышите еще несколько новых названий — MIND PIRATE (Мозговой пират), NOCTROPOLIS и MAGIC CARPET. В серии «для детей» выйдут игры-книги COUNTING ON FRANK, SESAME STREET: NUMBERS, THE JUNGLE BOOK (Книга джунглей) и AROUND THE WORLD IN 80 DAYS (Вокруг света за 80 дней).

**Empire Software** — эти англичане представили свою последнюю работу DAWN PATROL: THE FIRST AIR WAR, в которой вы исполняете роль пилота времен первой мировой войны. Хочу отметить отличное качество изображения и высокую частоту кадров даже на не очень мощных машинах.

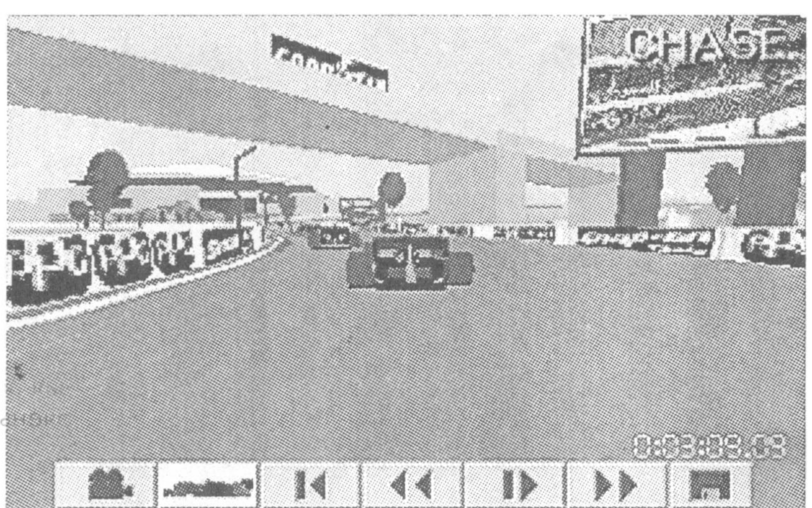


Завершается разработка игр DREAMWEB и CYBERSPACE, которые будут выпущены практически одновременно со стратегической игрой THE AMERICAN CIVIL WAR (Американская гражданская война).

**Gametek** — у фирмы недавно появился новый партнер, Take 2, совместно с которым разрабатывается несколько многообещающих CD-ROM-проектов. В октябре увидели свет первые три — HELL: A CYBERPUNK TRILLER, BUREAU 13 и STAR CRUSADER. Сейчас основные усилия фирма направила на разработку «думоподобной» игры QUARANTINE и на свой вариант продолжения ELITE 2 — FIRST ENCOUNTER.

**Gravis** — главным экспонатом, представленным на выставке, был, несомненно, новый контроллер PHOENIX FLIGHT AND WEAPONS CONTROLLER — на нем больше кнопок, чем мне вообще когда-либо приходилось видеть! С их помощью можно запрограммировать все, что угодно. Фирма уже начала поставки звуковой карты GRAVIS ULTRASOUND MAX — развития идеи GUS. Шлем для искусственной реальности VFX-1 появится не раньше Рождества, но я вам рекомендую начинать откладывать на него деньги уже сегодня, так как эта штука обойдется вам весьма недешево...

**GTE Interactive** — кого только не встретишь сегодня на рынке развлекательных систем, и GTE — не исключение. Ищите в магазинах и сетях их новые выпуски — PC-версии игр JAMMIT, C.A.R.S. и FX FIGHTER.




**Hi-Tech Entertainment** — эти ребята собираются порадовать нас в ближайшее время несколькими доработанными для PC играми, среди которых SUPER STREET FIGHTER 2, MEGAMAN X, ALIEN 3 и SMASH T.V. — классика аркадных игр.

**Humongous Entertainment** — выпускает мультимедиа-энциклопедии для детей. JR. ENCYCLOPEDIA: THE FARM и THE AIRPORT появились на прилавках уже этой осенью.

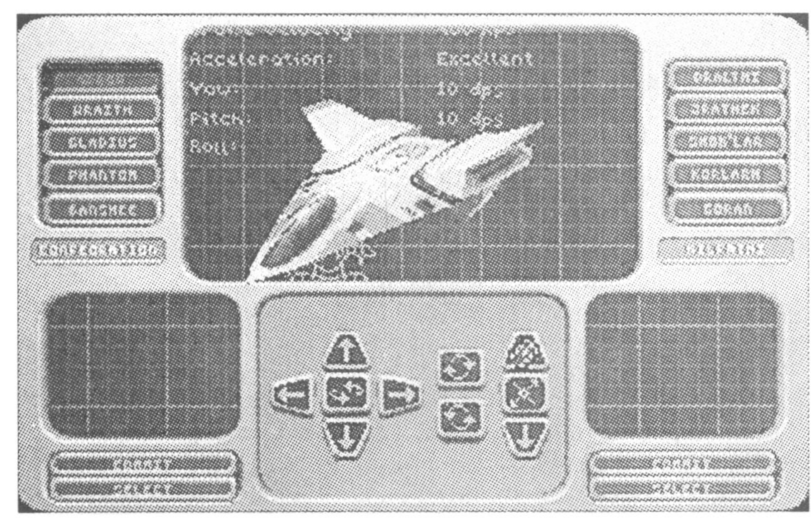
**id Software** — DOOM II: HELL ON EARTH. Что еще сказать? Больше монстров. Больше уровней. Больше реальности! В 1995 году Джон Ромеро обещает выдать своим фанатам игру QUAKE — представляю, на что это будет похоже!

**I/Motion** — завершается разработка игр ALONE IN THE DARK 3 и 4. Качество изображения все лучше и лучше, а сюжет все сложнее и сложнее. Лучшей спортивной игры, чем PLANET SOCCER, я пока еще не встречал. Очень весело и отличное качество графики. Если такие игры вас интересуют, не пропустите ее появление. В 1995 году ищите SHADOW OF THE COMET 2 (да-да, продолжение!)

**Impressions** — эта фирма произвела на меня достаточно сильное впечатление, так как занята разработкой нескольких очень интригующих стратегических игр. Например, действие LORDS OF THE REALM происходит в средневековой Англии, а сама игра чем-то напоминает KINGMAKER. В конце года можно будет поизображать из себя пирата в игре HIGH SEAS TRADER, командующего армией — в FRONT LINES и даже промышленного магната — в POWER HOUSE. Уж в чем другом, а в изобретательности этим парням не откажешь. В конце лета вышли в свет классические произведения — JACKPOT (Казино) и PINBALL. Продолжается работа над CD-энциклопедиями для детей.

**Interplay** — ух! Interplay объявил о выпуске нескольких новых программ в разных жанрах и пытается придать слову «мультимедиа» новый смысл. Не обошли вниманием даже категорию «игр типа DOOM» — в версии Interplay вы управляете неким летательным аппаратом и воюете с множеством противников. Добавлю, что графика и звук в игре просто потрясающие. В конце года на рынок обеспечения для PC выйдет игра DUNGEON MASTER 2: SKULL KEEP. STONEKEEP все еще готовится, и если он не выйдет в свет к концу лета, можете распрощаться с надеждой вообще когда-либо его увидеть. Выпуск STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY отложен на 1995 год, а вместо него Interplay занялся выпуском мультимедиа-обеспечения на CD-ROM. Только в этом году будут выпущены диски SIMANT, BRIDGE DELUXE CD (Омар Шериф), MARIO TEACHES TYPING, MARIO'S GAME GALLERY (не смейтесь, два последних действительно великолепны!) и ZOMBIE DINOS FROM PLANET ZELTOID.

Что касается «больших» программ, то на выставке была представлена игра CYBERIA. О самой игре судить пока еще рано, так как разработка только началась, но образцы



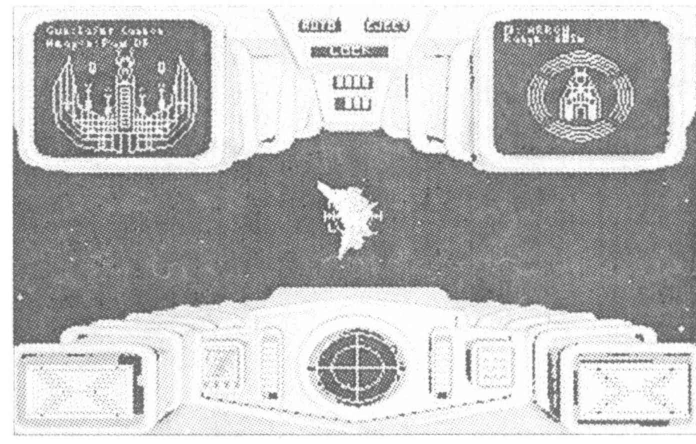
Lucas Art Entertainment, как обычно, оказались на высоте. Уже выпущены две отличные новые игры — TIE FIGHTER и STAR WARS SCREENSAVERS. В категории «думоподобных» готовится к выпуску игра DARK FORCES, в которой вы играете роль хорошего шпиона, узнавшего секреты темных сил и воюющего с ними за свою свободу — все это в перспективе «от первого лица». В ноябре появилась FULL THROTTLE, игра-приключение в традиционном для Lucas Arts стиле, только на сей раз — про мотоциклиста-бродягу.

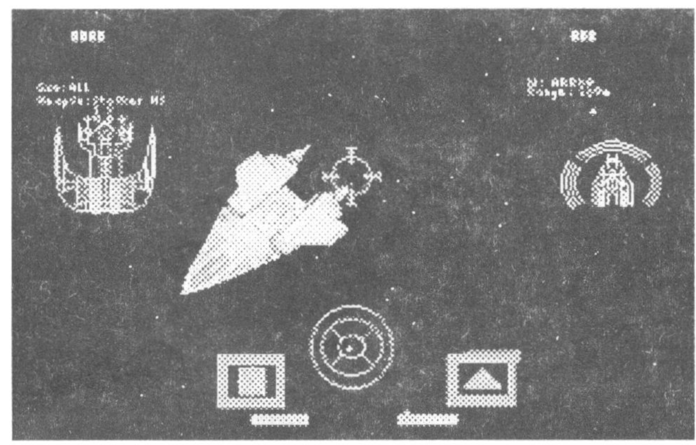
изображений весьма неплохие. Еще одна крупная игра от Interplay — KINGDOM: THE FAR REACHES. Это увлекательное приключение со множеством персонажей и ситуаций. Среди других новинок Interplay —PC-версия VOYEUR с платформы Philips CD-I (кроме детей младше 13 лет!) и, наконец, долгожданная игра STAR REACH.

**Koei** — в серии классических игр-приключений готовится к выпуску игра CELTIC TALES: BALER OF THE EVIL EYE. Из военных новинок заслуживает внимания OPERATION: EUROPE (до этого на PC не известная). Пока еще неизвестно, увидим ли мы PC-версии UNCHARTED WATERS: NEW HORIZONS и AEROBIZ SUPERSONIC.

**Legend Entertainment** — Боб Бейтс демонстрировал свое последнее детище, SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN, а также развитие DEATHGATE, первой CD-игры фирмы Legend с фантастической графикой. Возможно, в следующем году появится следующий выпуск серии REDSHIFT.

**Looking Glass Technologies** — как и id Software, эта фирма лишь недавно начала самостоятельную деятельность, но уже успела произвести на меня сильное впечатление. Парни, создавшие серию Ultima Underworld, собираются в очередной раз поразить мир: готовится к выпуску самый фантастический авиатренажер из всех, которые вы когда-либо видели. Игра будет называться FLIGHT UNLIMITED (Полет без предела) и... Впрочем, увидите сами! Отличные программисты, и если им удастся вырваться из-под опеки Origin, это будет очень неплохая фирма. Планируется также выпуск FLIGHT UNLIMITED ADD-ONS (дополнений к авиатренажеру).



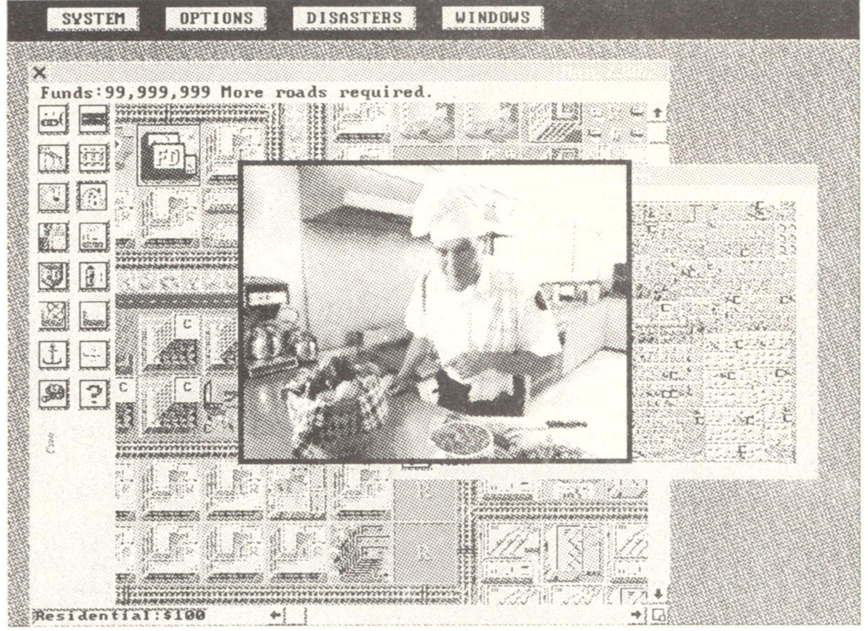


**Maxis** — успех SIMCITY 2000 вдохновил ее создателей на разработку ряда дополнений к этой прекрасной игре. Уже поступили в продажу SIMCITY 2000 DISASTERS (Катастрофы), ожидается появление CITIES OF THE WORLD (Города мира) и URBAN RENEWAL (Городское возрождение). Обе эти игры требуют наличия самой SIMCITY 2000. Для младших школьников Maxis готовит игру SIMTOWN. Она не отличается особой глубиной и позволяет школьникам создавать свои собственные города, в которых проблемы доставки пиццы важнее, чем структура налогов. В 1995 году выйдет в свет SIMTOWER — игра, в которой моделируется строительство, эксплуатация и обслуживание небоскреба.

**Mediavision** — хотя игры QUANTUM GATE и CRITICAL PATH и производили впечатление своей графикой, они, тем не менее, оставляли желать лучшего в плане самой игры. Но фирма Mediavision не собирается сдаваться и к концу этого года обещает выпустить QUANTUM GATE 2 и THE DAEDALUS ENCOUNTER, которые будут значительно более интересными, в первую очередь, своими головоломками и персонажами.

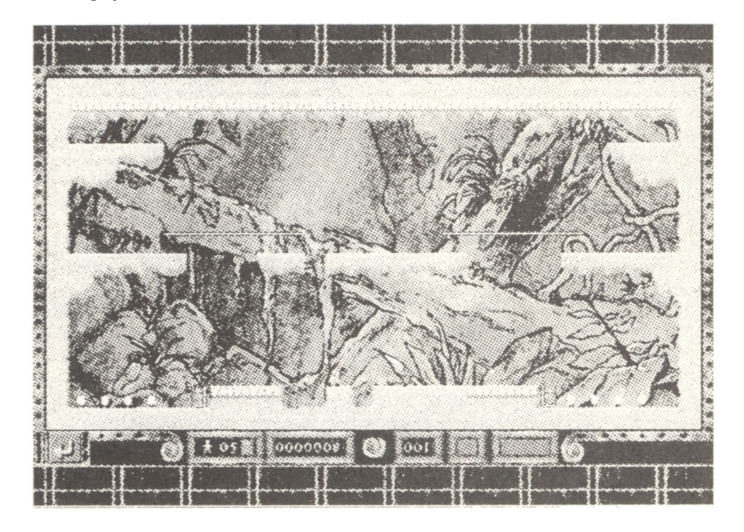
**Megatech** — осенью вышла в свет игра KNIGHTS OF XENTAR (ее еще называют DRAGON KNIGHT 3), а зимой — ее продолжение. На мой взгляд, ничего особенно примечательного.

**Merit Software** — парни из Далласа, похоже, взялись за дело всерьез. В последнее время эта фирма заключила ряд соглашений о разработке достаточно крупных проектов, один из которых — игра CYBERJUDAS от разработчиков из D.C. True — продолжает серию игр-политических интриг, начатую игрой SHADOW PRESIDENT. Другая фирма, с которой заключено соглашение о сотрудничестве, — Future Vision. Недавно вышедший в свет




ARIAN AGENDA и уже выпущена игра STARSHIP 2.0 из этой же серии. В ближайшее время должен появиться новый авиатренажер FIGHTER WING с удивительными по качеству изображениями наземных объектов. Достойны упоминания и несколько других игр фирмы Merit -головоломка SINK OR SWIM, а также THE PSYCHOTRON, G-NOME и TUNNEL RAT. Ищите их игры — парни работают очень неплохо!

**Microleague** — эта фирма готовит к выпуску несколько крупных и множество средних по объему игр, например SABRE TEAM — отличную военную тактическую игру-«стрелялку». В серии TIME-OUT SPORTS увидят свет выпуски FOOTBALL и BASKETBALL. В начале 1995 года ожидается появление MICROLEAGUE BASEBALL 5.



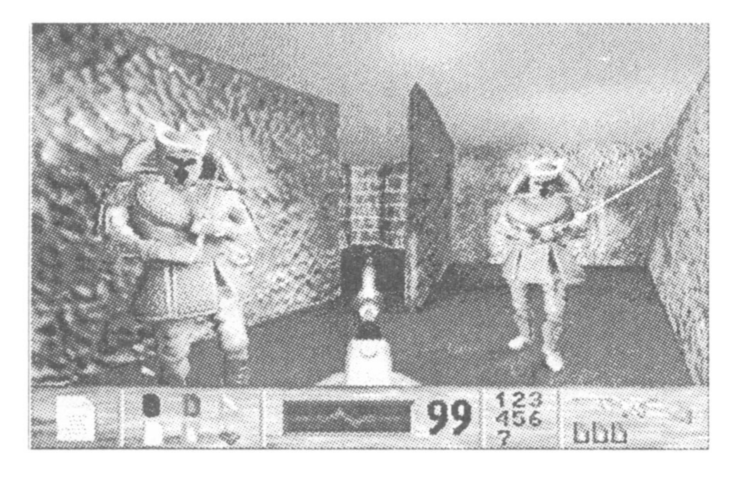
**Microprose** — экспозиция была несколько скромнее, чем в предыдущие годы. Возможно, это связано с тем, что Microprose занята налаживанием партнерских отношений с фирмой Spectrum Holobyte. В работе находится несколько достаточно серьезных проектов, но ни один из них не может сравниться по степени революционности и качества с выпусками прошлых лет. На выставке была представлена новая игра Сида Майера COLONIZATION, и, хотя она сделана так же профессионально, как и другие игры Сида, я не вполне уверен в ее блестящем будущем и сомневаюсь в том, что она сумеет заинтересовать людей так же, как CIVILIZATION. Колонизация Северной Америки может быть интересна североамериканцам, но как насчет всего остального мира? К концу года ряд старых игр Microprose выйдет в формате CD-ROM. Наиболее вероятные кандидаты — FLEET DEFENDER, WORLD CIRCUIT, SUBWAR 2050 и 1942. FLEET DEFENDER будет поставляться с дополнительным пакетом, содержащим несколько новых миссий. Любителям MASTER OF ORION придется по вкусу игра MASTER OF MAGIC — стратегическая игра-приключение в стиле fantasy, действие которой происходит в средние века. ULTIMATE FOOTBALL продолжает серию спортивных игр Microprose. В ней полностью соблюдаются все требования NFL и NFLPA. 1944: ACROSS THE RHINE станет, вероятно, самой серьезной танковой стратегической игрой последних лет. Среди других проектов Microprose — F-15 STRIKE EAGLE 4, SILENT SERVICE 3, M1A1 TANK PLATOON 2 и WORLD CIRCUIT 2. Все они выйдут в свет (если вообще выйдут) не раньше 1995 года.

**Microsoft** — взрослые дяди из Редмонда всерьез рассматривают своим хищным взглядом рынок развлекательного обеспечения и собираются в этом и в следующем году предпринять ряд шагов в этом направлении как сами по себе, так и в сотрудничестве с другими фирмами (например, с BAO). Недавно вышел в свет SPACE SIMULATOR 1.0 и непрерывно продолжается работа над FLIGHT SIMULATOR —добавляются новые территории и т.п. Ожидается выход пакета, который даст возможность играющим в FLIGHT SIMULATOR создавать свои собственные наземные объекты и ландшафты.

**Micro Sports** — Дейв Холт и его команда заняты доработкой недавно выпущенной спортивной игры PRO LEAGUE BASEBALL. В их ближайшие планы входят PRO LEAGUE BASKETBALL и новый вариант PRO LEAGUE FOOTBALL.

**Mission Studios.** Ранее известная под названием Velocity Development, эта фирма теперь является филиалом Interplay и в этом новом качестве готовит к выпуску ряд многообещающих программ. JETFIGHTER 3, возможно, станет новым стандартом для авиатренажеров благодаря использованному в нем механизму прорисовки ландшафта, который обеспечивает отличное качество изображения. BATTLECRUISER 3000 A.D. уже поступил в продажу, а в ближайшее время ожидается выход BC3K. Будем надеяться, что качество этой игры оправдает длительность ее разработки. Заканчивается тестирование пакета BOBBY FISCHER TEACHES CHESS (Боби Фишер учит играть в шахматы), который может быть не только хорошим соперником, но и поможет вам улучшить свой собственный стиль игры.

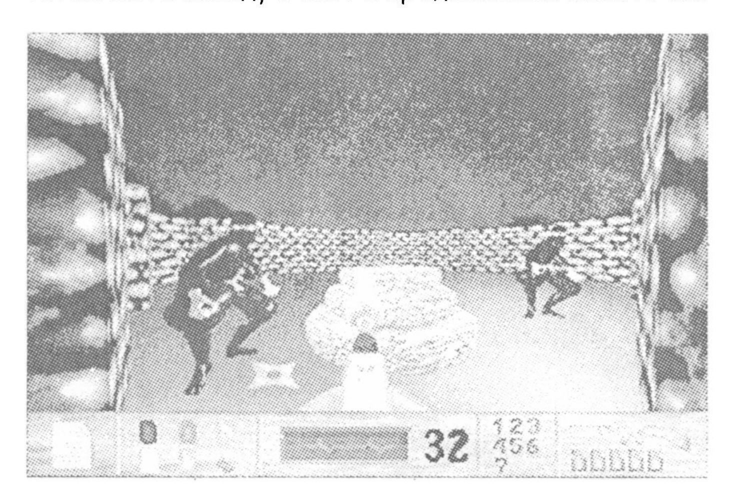
**New World Computing** — фирма, разработавшая MIGHT AND MAGIC, приближается к 1995 году с неплохим запасом новых идей. ZEPHYR, например, представляет собой нечто вроде DOOM, только вы



находитесь не на земле, а в каком-то летательном аппарате. Поддержка сети и игры через модем делает игру особенно увлекательной и веселой. На вышедшем недавно компакт-диске QUEST FOR THE ORB записаны все реплики всех персонажей в исполнении профессиональных актеров. Среди других игр такого типа меня особенно порадовал MULTIMEDIA CELEBRITY POKER с партнерами в реальном видео и с живым звуком — игра сделана просто великолепно! IRON CROSS представляет собой новую военную стратегическую игру и выйдет в свет к концу года, примерно в то же время появится и SPACEWARD HO! IV. Филиал New World (фирма Dreamforge) готовит к выпуску новую игру-приключение в стиле fantasy, ее название пока не объявлено. Буквально на днях были выпущены CD-версии игр VEGAS GAMES DELUXE и EMPIRE DELUXE. Выход HEROES OF MIGHT AND MAGIC задерживается до конца года. Другие филиалы New World заняты разработкой таких игр, как EMPIRE DELUXE 2, GRANDURE, WITCHWORLD и HAMMER OF THE GODS.

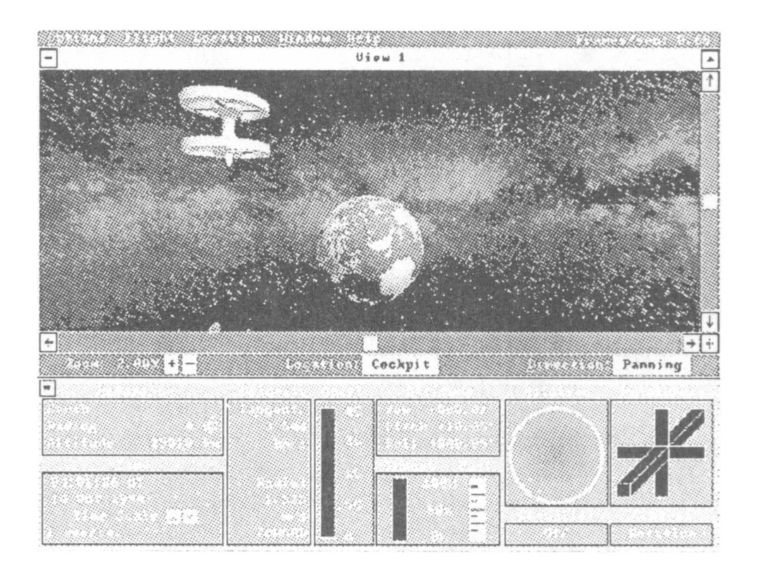
**Novalogic** — создатели COMANCHE порадовали мир новой игрой такого же типа, только на сей раз про танки — ARMORED FIST. Следующие новости ожидаются не ранее середины 1995 года и будут представлять собой панк-игру-приключение в искусственной реальности HARD WIRED.

**Ocean** — эта фирма продолжает сотрудничать с английскими разработчиками игровых программ из фирмы Digital Image Design и недавно выпустила игру INFERNO, в которой механизм ведения воздушного боя из TFX используется в несколько другой обстановке — над самой поверхностью земли и внутри огромных сооружений. Очень впечатляюще! Готовится к выходу в свет и продолжение самого TFX



— игра IRON ANGEL. В начале следующего года будет закончена разработка шпионской игры-приключения CENTRAL INTELLIGENCE.

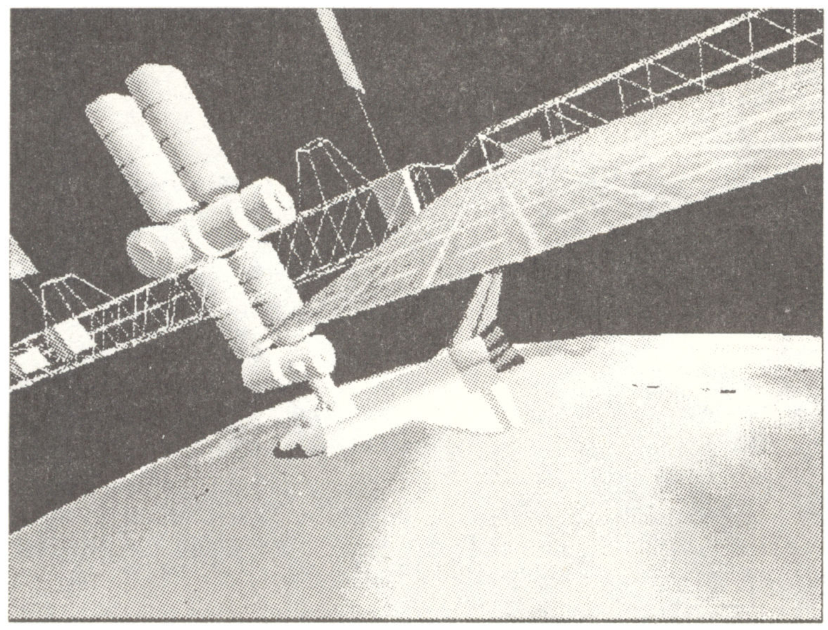
**Origin** — сама фирма не была представлена на выставке, тем не менее, я постараюсь вкратце рассказать об основных ее планах на ближайшее время. Наиболее впечатляющее последнее произведение — безусловно, WING COMMANDER ARMADA. К концу года ожидается появление продолжения — WING COMMANDER 3, но я бы не стал особенно полагаться на этот срок. Это связано с тем, что WING COMMANDER 3 — один из наиболее крупных проектов Origin, с живым видео и настоящими актерами (среди них Тим Карри и Марк Хеммил). Готовятся к выпуску SYSTEM SHOCK, BIO FORCE и WINGS OF GLORY. Критические отзывы об игре ULTIMA 8 заставили Origin пересмотреть концепцию следующего выпуска этой серии — ULTIMA 9: ASCENSION. Поэтому не ждите ее появления раньше середины 1995 года. Примерно в то же время увидит свет новый авиатренажер — вертолет APACHE.




**Papyrus** — продолжает развивать тему INDYCAR RACING и готовит выпуск игры NASCAR. Представьте себе все детали INDYCAR, но в режиме SVGA! Однако эта игра будет предъявлять очень высокие требования к компьютеру, который должен быть достаточно мощным, чтобы обеспечить необходимую частоту смены кадров. Для того, чтобы как следует поиграть в NASCAR с максимальным качеством изображения, вам придется запастись, по меньшей мере, компьютером на базе Pentium.

**Paramount Studios** — осваивает рынок игровых программ для PC в сотрудничестве со своим филиалом Cyberflix. Выпущена версия JUMP RAVEN AND LUMICUS для PC (до этого существовал только Macintosh-вариант). Готовятся к выпуску игры VIPER, STAR TREK: DEEP SPACE 9 — THE HUNT, SKULLCRACKER и DUST: TALE OF THE WIRED WEST.

**Psygnosis** — с тех пор, как эта фирма была куплена Sony, они занимаются тем, что у них получается лучше всего — выпуском революционных игр вроде LEMMINGS. Зимой появится LEMMINGS 3, в ней лемминги станут крупнее, а задания — сложнее. Вышли в свет игры HEXX и THEATRE OF DEATH. В



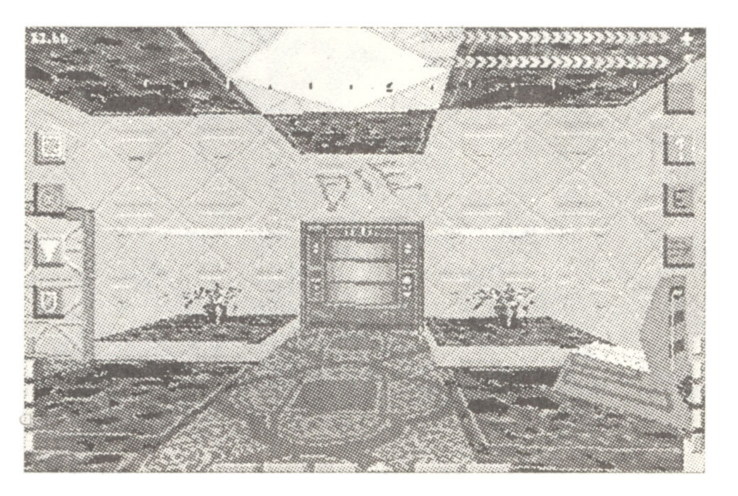
категории приключенческих игр Psygnosis готовит DISCWORLD, NOVASTORM и ECSTATICA.

**Q.Q.P.** — команда Брюса Вильямса подготовила к выходу ряд новых игр, среди которых ZIG ZAG, THE PURE WARGAME: VOL. 1. BRIDGE OLYMPIAD и THE PERFECT GENERAL II. В начале 1995 года увидит свет увлекательная игра THE LOST ADMIRAL DELUXE. Что же касается CONQUERED KINGDOMS II, то срок ее выхода все еще остается неопределенным.

**ReadySoft** — буквально на днях в Северной Америке началась продажа игры ROBINSON'S REQUIEM; готовится к выпуску GUY SPY II: TERROR OF THE DEEP. Фирма разработала игру SPACE ACE 2, рассчитанную на использование платы MPEG-компрессии ReelMagic. В конце года на рынке появится и долгожданная программа KING'S RANSOM.

**Rocket Science** — одна из наиболее перспективных фирм на современном рынке игровых программ. Вышедшие в свет две игры, LODESTAR: THE LEGEND OF TULLY BODINE и CADILLACS AND DINOSAURS, наглядно продемонстрировали потенциальные возможности команды разработчиков. И хотя эти игры пока еще достаточно далеки от совершенства, я с нетерпением жду их новых версий, а также обещанную в начале следующего года DARKRIDE.

**Sanctuary Woods** — эта фирма приобрела права на распространение впечатляющей игры-приключения WOLF у фирмы Disney Software, которая почему-то отказалась от ее дальнейшей разработки. В ближайшем будущем ожидается также появление продолжения THE JOURNEYMAN PROJECT под названием BURIED IN TIME — не пропустите эту игру, так как она достойна внимания!

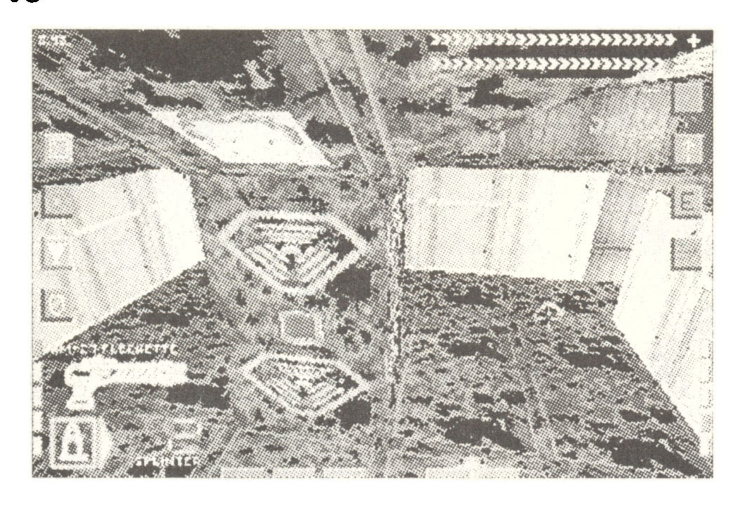


**Sierra On-Line** — широкоизвестная фирма продолжает выпуск своих классических игр-приключений. Встречайте KING'S QUEST 7: THE PRINCELESS BRIDE, SPACE QUEST 6, GABRIEL KNIGHT 2 и QUEST FOR GLORY 5. Вместе с тем, основное направление деятельности Sierra начинает постепенно меняться в сторону мультимедиа-обеспечения с участием живых актеров. Доказательством тому может послужить недавнее сооружение фирмой Sierra специальной компьютерной киностудии, на которую был потрачен не один миллион долларов. На выставке была представлена их первая работа — игра PHANTASMAGORIA — однако о ее качестве судить пока еще рано. Готовится к выпуску CD-ROM FREDDY PHARKAS, а также игры INCA 3, GOBLINS 4, DR. BRAIN III и VELTION. И, наконец, не упустите свой шанс познакомиться с политическими взглядами Эла Лоу, приобретя сатирическую аркадную игру-мультфильм CAPITAL PUNISHMENT, среди персонажей которой — супруги Билл и Хиллари Клинтон.

**Simon And Schuster Interactive** — просто поразительно! Я все больше убеждаюсь в том, что рынок развлекательного обеспечения стал привлекать к себе самое пристальное внимание крупных фирм, занимающихся информационными проектами и шоу-бизнесом. Simon And Schuster дебютировали, представив на суд посетителей несколько проектов, которые и играми-то можно назвать с трудом. Судите сами — MACBETH: THE GAME позволяет вам самим «исполнить» пьесу «Макбет» и глубже познакомиться с сюжетом этого произведения Шекспира. STAR TREK INTERACTIVE TECHNICAL MANUAL (Интерактивное техническое руководство по STAR TREK) представляет собой нечто вроде учебника, в котором собрана вся информация, необходимая для изучения внутренней структуры и функционирования известного космического поселения. К выпуску готовятся также несколько детских программ — ALISTAIR AND THE ALIEN INVASION, THE MAGIC LABYRINTH OF I.M. MEEN и MY FAVORITE MONSTER.

**Sir-Tech Software** — нет-нет, в этом году WIZARDRY 8 не выйдет, не ждите ее раньше середины 1995 года. Вместо этого Sir-Tech подготовила несколько других программ. Среди них — JAGGED ALLIANCE и REALMS OF ARKANIA II: STAR TRAIL. Поступил в продажу набор из двух компакт-дисков WIZARDRY TRILOGY с тремя эпизодами этой известной игры.

**Software Sorcery** — с тех пор, как эта фирма заключила договор о распространении своей продукции с компанией Time-Warner, у нее появилась отличная возможность вплотную заняться собственно разработкой программ, переложив на чужие плечи все проблемы их продажи. Что же, это неплохое согла-



шение, и Software Sorcery эффективно его использует. После успеха игры AEGIS фирма с новыми силами взялась за подготовку следующего выпуска — PHOENIX FIGHTER (известной также под названием Dead Zone) — игры, объединяющей в себе черты Wing Commander, X-Wing, DOOM и некоторых других — и все это «под одной крышей»! Добавлю, что эта игра работает в режиме SVGA и рассчитана на использование CD-ROM. К концу года предполагается также выход в свет FANTASY FIEFDOM и FAST ATTACK. Последняя представляет собой военную игру, весьма правдоподобное действие которой происходит на борту подводной лодки. В начале следующего года фирма выпустит игры BUCCANEERS (про пиратов), TRAMPMASTERS (про поиск сокровищ) и, вероятно, CARRIER AIR GROUP (совместные воздушные и морские десантные операции). Возможно, мы также увидим JUTLAND II и просто великолепную морскую игру SAILING SIMULATION.

**Software Toolworks** — только что выпустили свой очередной шахматный шедевр, CHESSMASTER 4000 TURBO CD-ROM. Боюсь, что на этом развитие шахматных программ может остановиться - дальше, похоже, просто некуда, по крайней мере, в отношении качества графики. Кроме того, вышел в свет компакт-диск ULTIMATE DOMAIN. DRAGON LAIR произвела на меня большое впечатление своими пассажами в стиле fantasy — CD-ROM с этой игрой также появится в самом ближайшем будущем.

Software Toolworks остались верны своей традиции выпускать мощные мультимедиа-системы. Среди их последних произведений — HOW MULTIMEDIA COMPUTERS WORK (Как работают мультимедиа-компьютеры), атласы США и мира, а также MANIAC SPORTS (экстремальные виды спорта, вроде рискованного катания на лыжах и т.п.)

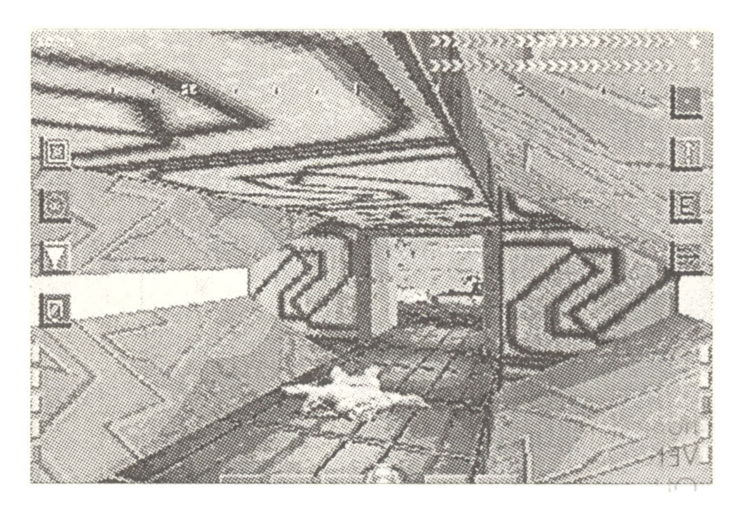
**Spectrum Holobyte** — понемногу начинают приоткрывать завесу тайны, скрывающую детали FALCON 4.0. Ожидается, что в этой игре будет полностью переработан механизм прорисовки поверхности земли, а также особенное внимание будет уделено работе в сети и игре через модем. Жаль только, что ее появления придется ждать до 1995 года. Скрасить это ожидание, возможно, сумеет игра TOP GUN, построенная, в основном, на тех же принципах, что и FALCON 4.0, за исключением возможности ведения совместных операций. Помимо этого, Spectrum Holobyte готовит к выпуску две мультимедиа-программы, посвященные воздушному бою (как современному, так и времен второй мировой войны) — WILD BLUE YONDERS: VOLUMES 1 AND 2. Игра BREAKTHROUGH представляет собой нечто вроде Тетриса нового поколения, с добавленными цветовыми головоломками и т.п. — не менее увлекательна, чем сам Тетрис. Наконец, ожидается выпуск игры-приключения STAR TREK: THE NEXT GENERATION — A FINAL UNITY.

**S.S.I.** — представили очень много новых игр. В ближайшие полгода эта фирма планирует выпустить около десятка новых программ. RENEGADE: BATTLE FOR JACOB'S STAR завораживает своей SVGA-графикой и очень качественной анимацией в стиле Wing Commander/X-Wing. DARK SUN II:WAKE OF THE RAVAGER, MENZOBERRANZAN и SKY REALMS OF JORUNE: ALIEN LOGIC продолжают серию приключенческих игр этой фирмы, а CYCLONES — серию «игр типа DOOM». В категории военных стратегических игр в конце этого года выйдет PANZER GENERAL, а в начале следующего — MARTIN'S D-DAY. В начале 1995 года появятся GREAT NAVAL BATTLES 3 (Великие морские сражения) и OPERATION OVERLORD. NHL HOCKEY продолжает серию спортивных игр S.S.I. Также заслуживает внимания игра SLAYER для системы 3DO, которая сама по себе представляет отличный повод потратиться на приобретение системы.

**Three-Sixty** — вскоре после выпуска HARPOON 2 ожидается появление PC-версий VICTORY AT SEA и HARPOON 2 SCENARIO BUILDER. Работа над программой TICONDEROGA была, к сожалению, приостановлена, и дальнейшая судьба этой многообещающей игры пока неизвестна.

**Thrustmaster** представила свой новый джойстик F-16, у которого кнопок больше, чем у меня нервных клеток! Отличное приобретение для любителей авиатренажеров и других игр со сложным управлением.

**Time-Warner** — подготовили к выпуску PC-версию игры RISE OF THE ROBOTS (Восстание роботов). Эта фирма также приобрела права на распространение всех игр, выпускаемых фирмой Tsunami Media. Выпущен компакт-диск RETURN TO RINGWORLD и множество мультимедиа-программ, среди которых TROUBLE IS MY BUSINESS (Неприятнос-



ти — моя специальность), ROBOT CITY, THE ESSENTIAL FRANKENSTEIN, SLAUGHTERHOUSE 5 и WOODSTOCK: 25TH ANNIVERSARY (25 годовщина фестиваля Вудсток). Последний компакт я особенно рекомендую — другой возможности ощутить атмосферу знаменитого рок-фестиваля у вас может уже не оказаться.



**Trimark Interactive** — фирма-новичок на рынке игровых программ сделала неплохой старт, получив права на издание CD-ROM с игрой TORNADO и дополнением к ней DESERT STORM CAMPAIGN (Операция «Буря в пустыне»). Готовится выпуск игры BLIND DATE и нескольких детских игр вроде THUMBELINA и EMPEROR'S NEW CLOTHES. На выставке было объявлено о начале разработки нового авиатренажера VISUAL FLIGHT CONTROLLER, однако детали этого проекта пока не сообщаются.

**U.S. Gold** — помимо своей основной специализации — обеспечения для игровых видеоприставок — U.S. Gold выпустила несколько интересных разработок и для PC. Наиболее заметная среди них — приключенческая игра DOMINUS, разрабатывавшаяся фирмой AsciiWare. Готовятся к выходу в свет спортивные игры WORLD CUP USA '94 (футбол) и WORLD CUP GOLF: DORADO BEACH (гольф).

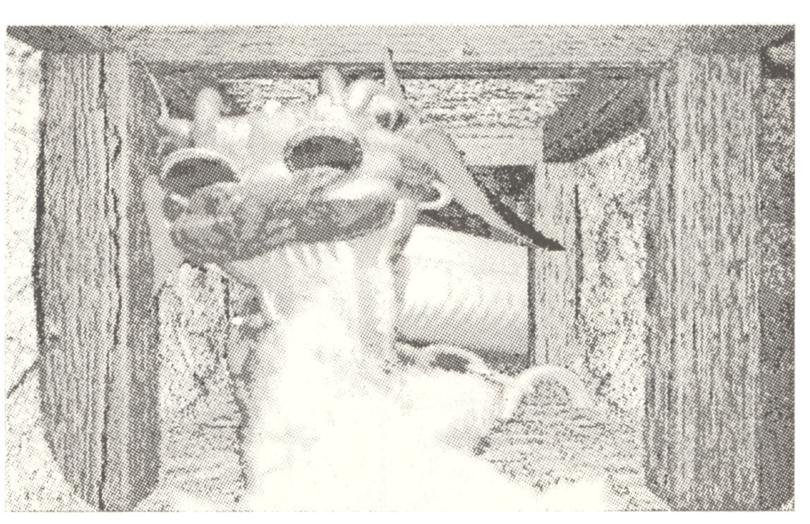
**Velocity Development** — продолжает продюсировать проект виртуальной реальности Spectre и готовит к выпуску CD-ROM SPECTRE VR. Среди других новинок — аркадные игры QUARANTINE и JET SKI OR DIE.

**Viacom New Media** — любители MTV и NICKELODEON получат в ближайшем будущем три новых игры этого типа: ARE YOU AFRAID OF THE DARK: ORPHEO'S CURSE (Боишься ли ты темноты: проклятие Орфея), MTV'S CLUB DEAD и NICKELODEON'S DIRECTOR'S LAB.

**Virgin Games/Westwood Studios** — последняя фирма в моем списке, пожалуй, претендует на звание одной из лучших, если не самой лучшей. На выставке было представлено такое множество хороших новых игр, что я просто не знаю, с чего начать. Среди приключенческих игр за недавним выпуском THE 11TH HOUR (продолжения THE 7TH GUEST) последует CD-ROM BENEATH A STEEL SKY (Под стальным небом). Уже поступили в продажу игры H.A.W.C. (имитатор вертолета), D-DAY: OPERATION OVERLORD (военная стратегическая игра) и CANNON FODDER (стратегическая головоломка). Предполагается выход KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE (приключения) и COMMAND AND CONQUER (стратегическая игра, продолжение DUNE II). Новая KYRANDIA будет выпущена на CD-ROM с живыми голосами актеров. В декабре ищите в магазинах MECH COMMANDER, TRANCE-MISSION (психоделическое мультимедиа-приключение), LOST EDEN (Потерянный рай, стратегия) и CREATURE SHOCK с просто потрясающей графикой, разработанной фирмой Silicon Graphics. Любителям настольных игр могу порекомендовать CD-ROM-версии TRIVIAL PURSUIT и CLUE.

Эта выставка потребительской электроники — последняя в своем роде. В следующем году она будет проводиться уже под названием Consumer Electronics Show Interactive Exposition (Выставка интерактивных потребительских электронных систем). Никакой мешанины из автомобильных радиоприемников, радар-детекторов и телевизоров — только игры и мультимедиа.

Это хороший шаг, но не слишком ли поздно его делают? Время покажет. Сегодняшние компьютерные игры совершенно не похожи на то, что подразумевалось под этим словом всего несколько лет назад.



Сегодня это многомиллионные проекты, за которыми стоят крупные фирмы. Существует реальная опасность того, что рынок игр выродится благодаря этим крупным фирмам-коммерсантам, которые могут вложить несколько миллионов долларов в разработку и распространение «игры», но подчас не могут сделать ее действительно игрой, и игрой увлекательной. Слишком многие гонятся за внешним блеском и забывают о сущности игры.

Поэтому не оставайтесь в стороне от эволюции игрового рынка, голосуйте за действительно стоящие игры. Неважно, как именно вы будете это делать — своим кошельком, письмами производителю или просто отзывами в компьютерной сети. Но делайте хоть что-нибудь...

# PACIFIC STRIKE

***Bill Armintrout***

Над Тихим океаном начинается новый день — как вам кажется, слишком прекрасный для того, чтобы воевать. Прямо перед собой на фоне легких облаков вы видите силуэты четырех морских бомбардировщиков. Ваша задача — обеспечить их безопасный проход к цели и обратно. Вы оглядываетесь, чтобы проверить своих товарищей. Как обычно, ваш ведомый — Джестер, еще пара пилотов держится немного в стороне. Все вы управляете легкими истребителями Wildcat. Многие говорят, что им далеко до японского Zero. Что ж, посмотрим...

Внезапно оживает радио. «Вижу цель, сэр!» — раздается голос Джестера. Действительно, на горизонте вы замечаете серое пятно, которое быстро принимает очертания корабля-авианосца: перед вами вражеский флот.

В наушниках снова голос ведомого: «Похоже, у нас гости, сэр!» Вы ожидали неприятностей и вы их дождались — тройка японских Zero пикирует с высоты и проходит прямо над бомбардировщиками, которых вы прикрываете.

«Расходимся и атакуем!» — командуете вы и совершаете сложный маневр, чтобы оказаться между японцами и их целью. О следующих нескольких минутах лучше не вспоминать. Похоже, они насквозь прошиты трассирующими очередями японских автоматических 20-миллиметровых пушек. Один из пилотов сообщает по радио, что его подбили. Внезапно в разговор вмешивается японская речь, причем так близко, что почти оглушает вас. В тот же момент один из Zero появляется прямо перед вашим прицелом, и вы буквально разрываете его на части огнем из шести своих пулеметов. По небу тянется темная полоса — похоже, японские летчики тоже умеют стрелять.

Внезапно японцы исчезают, так же как и два ваших товарища. В небе остаетесь только вы с Джестером и бомбардировщики. Японский флот прямо под вами, да так близко, что вы видите отдельные выстрелы зенитных орудий. Кажется, вы даже слишком близко — воздух едва не кипит от черных шапок взрывов. «Надо выбираться отсюда!» — кричит по радио Джестер.

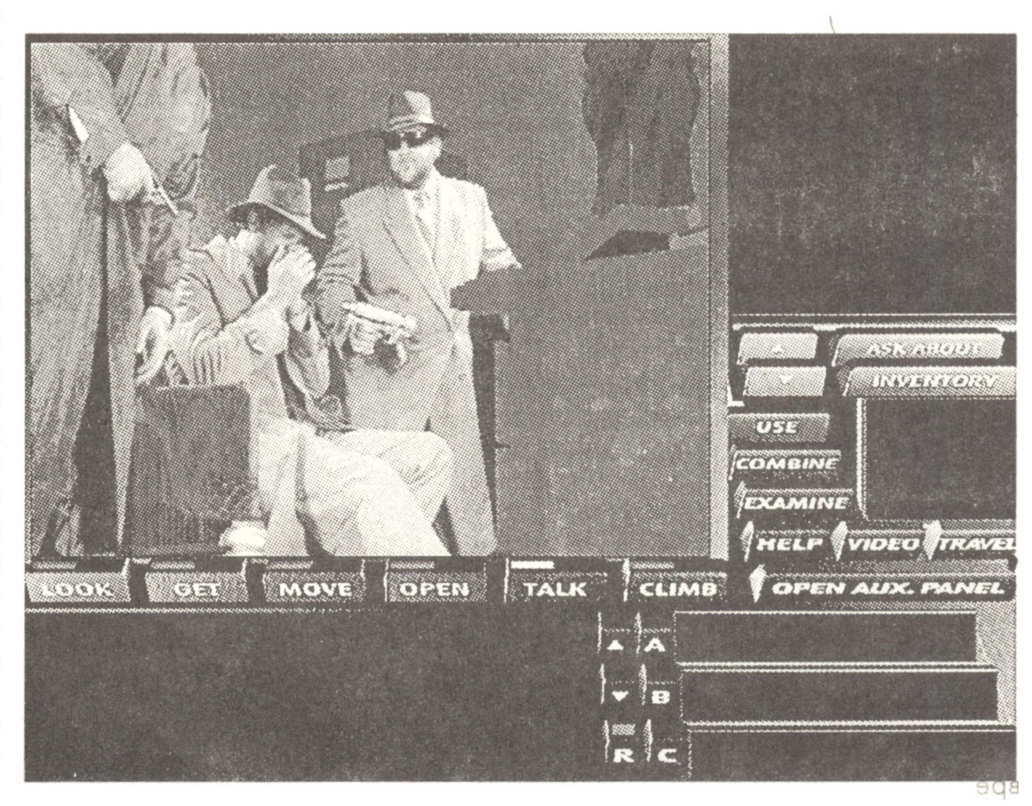
Однако, что с бомбардировщиками? Вы слышите громкий взрыв и как раз успеваете увидеть, как один из японских кораблей разламывается на две части. Еще один совсем неподалеку уже почти затонул. Ваше задание успешно выполнено!

Пора возвращаться на базу. Там, за чашкой горячего кофе, вы с товарищами обсудите сегодняшний вылет и подготовитесь к следующему. Потому что все это не закончится до тех пор, пока война не будет выиграна...

Все, о чем вы только что прочитали, можно увидеть и выполнить в игре Pacific Strike. Добро пожаловать во флот, летчики! Перед вами весь Тихий океан, а ваша задача — разгромить противника.

Основная идея игры — показать «Вторую мировую войну, как ее изображают в кинофильмах». Авторы делали не просто «леталку», они хотели сделать ее интересной! Самолеты должны быть не менее красивыми, чем океан. Реальность действий превращает вас в пилота настоящего американского истребителя того времени. В игре вы окружены разнообразными товарищами и противниками со своими собственными умениями и склонностями. С этой целью написана совершенно новая программа, в которой, тем не менее, использовано все лучшее из уже готовых игр фирмы. Насколько это удалось —судить вам!

Взять хотя бы графику — все объекты в игре изображены в трех измерениях из отдельных треугольников и прямоугольников, затем обработаны методом Гуро, после чего изображения выглядят



почти как фотографии. (Хотя для создания картинки была использована обычная технология фирмы Origin, об этом не так-то просто догадаться — столь хорошо поработали художники над каждым самолетом и кораблем).

Особенное внимание создатели игры уделили «изюминке» — облакам и океану. Вы говорите, ну и что? Вы, наверное, просто уже привыкли к двухцветным облакам, заполняющим небо в большинстве игр, действие которых разворачивается в воздухе. Однако в Pacific Strike облака такие, что у вас буквально захватывает дыхание.

Возможно, играя в другие игры, вы привыкли к прямоугольным самолетам, летящим над ровной синей поверхностью, которая символизирует океан. Но в Pacific Strike самолеты изображены так, что вы можете увидеть даже струйку дыма из выхлопной трубы, а океан настолько похож на настоящий, что вы можете оценивать высоту полета на глаз, по размеру волн.

Ах да, вам не нужна «красивенькая» игра, вас интересует действие. В таком случае — подробнее о системе заданий. Вы, наверное, слышали, что жизнь летчика-истребителя состоит из многих часов ничегонеделания, среди которых иногда встречаются короткие воздушные бои — секунд тридцать, не больше. Однако вы, конечно, не станете просиживать за компьютером месяцами в ожидании моментов активного действия, и поэтому, пропуская все скучные эпизоды, вы оказываетесь прямо в центре боевых действий — Коралловое Море, Мидуэй, Гуадалканал, Залив Лейта... В Pacific Strike никто не будет заставлять вас совершать тренировочные вылеты или долгие и скучные патрульные рейсы. В тех миссиях, которые предлагаются вашему вниманию, есть только действие и ничего, кроме действия.

Более того, от вашего успеха или поражения существенно зависит весь ход боевых действий. Вы уничтожили тот аэродром в Тулаге? Отлично. Значит, в следующих миссиях этой серии преимущество в воздухе будет за вами, а не за японцами. В Мидуэе два из четырех авианосцев остались на плаву? Тем хуже для вас — они обязательно появятся еще где-нибудь, например, усилят вражеский флот в Гуадалканале.

По мере того, как ваши вылеты становятся все более успешными, вас непрерывно повышают в звании. И однажды приходит день, когда уже вы сами отдаете приказы. На этом этапе игры вы можете самостоятельно определять количество самолетов, отправляющихся на задание, их типы и состав их экипажей. Однако не теряйте бдительности — допущенная ошибка может привести к тому, что ваша карьера закончится еще до того, как самолеты вернутся на базу.

От эффективности ваших действий в качестве летчика и командира зависит даже исход всей войны. Успешно выполненное задание может приблизить ее окончание, а большое количество неудачных вылетов может привести к тому, что Япония победит. Вся ответственность лежит на ваших плечах.

В игре вы можете управлять любым самолетом времен второй мировой войны, способным взлетать с авианосца. Вы можете выбирать между такими самолетами, как Wildcat, Dauntless, Devastator, Avenger, Hellcat, Corsar и Helldiver. Вы можете управлять истребителем, пикирующим бомбардировщиком или торпедным бомбардировщиком. Выбрав бомбардировщик, вы можете включить автопилот и перейти в кабину стрелка, чтобы отстреливаться от пикирующих на вас японцев. Если вы управляете истребителем, то можете выбирать между пулеметом, пушкой и ракетами воздух-земля (а почему бы и нет?).

Ваши противники также пользуются самолетами самых разных типов. Истребители Zero, пикирующие бомбардировщики Kate, торпедные бомбардировщики Val, двухмоторные бомбардировщики Betty (прозванные «зажигалками» за склонность к возгоранию в воздухе), гигантский гидросамолет Mavis, вооруженный 20-миллиметровой пушкой, истребители времен окончания войны George и Frank... А попробуйте остановить реактивный самолет-самоубийцу Baka Bomb, специально созданный для уничтожения американского флота!

Конечно, трудно назвать настоящим воздушным боем бой, в котором участвует всего лишь два-три самолета. В игре Pacific Strike вы должны будете научиться побеждать в боях, в которых в небе одновременно находится больше дюжины самолетов. Ваше радио будет буквально заполнено голосами ваших товарищей и врагов — часть из них на английском, гораздо большая часть на японском языке.

Игра позволяет принимать индивидуальные решения. С этой целью вы обеспечены целым рядом ведомых. Например, Джестер — ваш старый товарищ. Или Пенкэйк, только что приехавший с фермы в центре Америки.

Сначала принимать решение о том, кто станет вашим ведомым в очередной миссии, будет ваш командир. Однако уже через несколько вылетов вашего звания будет вполне достаточно для того, чтобы принимать такие решения самостоятельно. Назначить Реджинальда лидером звена бомбардировщиков или еще рано? Хватит ли Сквинтса еще на один вылет на истребителе? Решение за вами.

В перерывах между вылетами вы можете побеседовать с другими пилотами и с экипажем авианосца. Они могут рассказать вам много полезного о военных хитростях японцев и об их тактике. Однако будьте осторожны — некоторые из них способны вас обмануть. Конечно, вы вовсе не обязаны болтать с кем бы то ни было, но, возможно, это вас заинтересует...

Ну вот, в общем, все о Pacific Strike. Напоследок, пожалуй, следует заметить, что любители реализма в компьютерных играх найдут для себя прекрасный мир, скоростные самолеты, интересных товарищей и реальные исторические задания... Те же, кто жаждет острых ощущений, смогут участвовать в воздушных боях, бомбить наземные сооружения, топить большие корабли, авианосцы, смогут потопить даже «Ямато» — самый большой из всех боевых кораблей мира. Вам понравится эта игра...

# TIE FIGHTER

**_Reed Derleth_**

| | |
|---|---|
| Минимум: | 386/33, VGA, 1 МБ EMS, 15 МБ на винчестере. |
| Управление: | требуется джойстик (точнее, весьма рекомендуется; возможно управление при помощи мыши). |
| Звук: | все модели Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland MT32/LAPC-1, General Midi. |
| Замечания: | для воспроизведения речи и музыки требуется 2 МБ EMS, на сжатом диске игра занимает 22 МБ, защита от копирования осуществляется проверкой слова из описания игры. |

В последнее время в мире компьютерных игр благодаря усилиям некоторых фирм-разработчиков утвердился своего рода «культ качества». Поддерживающие его компании могут уже не особенно заботиться о рекламе и распространении своих новых продуктов — покупатели ожидают от них только совершенных игр и разбирают новые выпуски буквально сразу после их появления, не дожидаясь отзывов в компьютерных сетях и хвалебных статей в журналах.

Вы, конечно, уже вспомнили Сида Майера, фирмы QQP и Dynamix — все они выпускают настолько уникальные, продуманные и «отполированные» игры, что отдельные возможные их недостатки не бросаются в глаза.

Не так давно эту «элитную» группу пополнила компания LucasArts, причем сразу оказалась в первых рядах.

В серии ее недавних игр трудно найти серьезные недостатки, а космическая военная игра X-Wing лидирует в списках популярности даже сейчас, когда прошло больше года после ее выхода в свет. Немало разговоров вызывает и новое произведение LucasArts — игра Tie Fighter, которая считается продолжением X-Wing. В компьютерных сетях только и слышно: «Ах, какая замечательная игра!», «Когда же выйдет в свет окончательная версия?» и т.п. Стоит ли эта игра стольких разговоров? Могу вас заверить, что стоит.

## «Не слишком темная» сторона

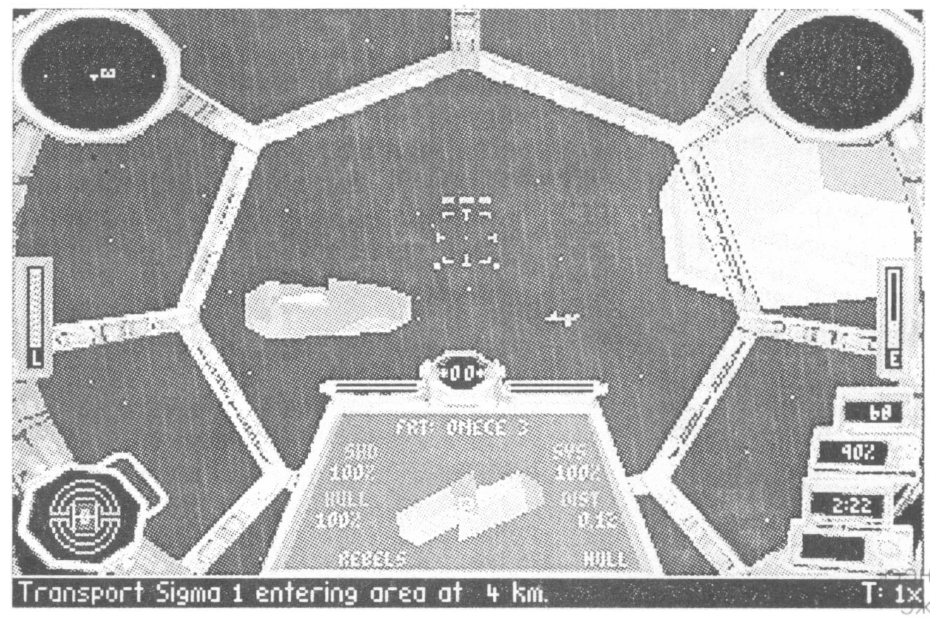
Любой, кто знаком с событиями второй мировой войны, знает, что большинство немецких солдат участвовали в ней не по моральным, а по патриотическим соображениям. Пропагандистская машина любого государства, тем более Германии того времени, — это настоящий «дымогенератор», способный заморочить голову любому среднему индивидууму и заставить его принимать участие в совершенно бессмысленных и бесполезных действиях. Начав эти действия, солдат уже не задумывается о глобальных проблемах империализма, фашизма или геноцида; его мысли сосредоточены на повседневном выживании и строгом выполнении приказов начальства. В обстановке окопа, подводной лодки или космического истребителя Tie Fighter ни на что другое времени уже не остается.

В игре Tie Fighter разработчики серьезно потрудились над тем, чтобы сделать ваши боевые действия на благо «любимого Императора» осмысленными. Империя — это уже не мрачное тоталитарное образование, претендующее на господство во всей вселенной. Теперь это держава, стремящаяся к миру и спокойствию во всей галактике и действующая во имя этой цели под руководством просвещенного лидера.

И если на первых порах вы можете достаточно скептически относиться к усилиям государственной пропаганды, то уже очень скоро вы будете преданы Императору всем сердцем и полностью примете свою роль: буквально после нескольких заданий я поймал себя на том, что без всяких размышлений уничтожаю корабли Каламари, полные идеалистических глупцов, и вовсю проклинаю негодяев-повстанцев.

## Установка

Программа установки оценила мой компьютер (386/25 МГц) как «среднюю» по скорости машину и соответствующим образом изменила настройки игры.



При этом качество изображения и скорость реакции программы остались вполне удовлетворительными. Первые задания я выполнял с максимальным уровнем детализации изображения, чтобы вполне насладиться качеством графики.

Затем несколько снизил качество изображения, чтобы выиграть в скорости — и в этом случае игра доставляла не меньшее удовольствие. Надо отметить, что игра продумана очень тщательно: я почти ни разу не ощутил «отсталости» моего компьютера (все-таки 386/25 — это, что ни говори, вчерашний день!).

Сам процесс установки прошел без осложнений. На копирование и разархивирование пяти дискет ушло около двадцати минут. Все это время я не скучал, так как вместе с игрой поставляется достаточно много любопытного материала.

Это стандартный для LucasArts рекламный буклет «Adventurer» («Искатель приключений»), «Краткое Руководство Пилота "СтарФайтера"» и справочная карточка, в которой приведены основные клавиатурные команды: на то, чтобы в них разобраться, требуется некоторое время. Завершали этот список «Звездные Хроники», разрекламированные как «замечательная новелла», однако на деле оказавшиеся всего лишь приемлемым литературным вступлением к игре.

### Обучение

В игре Tie Fighter используется одна и та же серия тренировочных полетов для каждого из шести истребителей. Нужно пролететь по ряду изогнутых туннелей, поражая цели и огибая препятствия. К счастью, это сделать достаточно легко, по крайней мере, значительно легче, чем в X-Wing, так как «тренировочные полигоны» достаточно скучны, а скорость кадров на медленных машинах катастрофически падает с увеличением количества целей. Однако, если компьютер достаточно мощный, можно получить удовольствие от тренировки на высших уровнях — они заполнены препятствиями и весьма интересны.

Во время «боевой тренировки» выполняется одно из четырех «исторических» заданий. Первые помогают запомнить сложные последовательности клавиш управления, а последние весьма интересны сами по себе; выполнить их с первого раза трудно. Выполнение этих заданий никак не сказывается на общем счете, но удачный полет может привести к повышению по службе.

### Материальная часть

У истребителей (Fighters) и перехватчиков (Interceptors) отсутствуют какие-либо системы защиты. Поэтому вы взрываетесь уже после второго попадания, а иногда и после первого. К счастью, эти модели обладают хорошей маневренностью и настолько легки в управлении, что попасть в вас могут лишь в том случае, если противник «сядет вам на хвост» на несколько секунд. Бомбардировщики (Bombers) также лишены систем защиты и к тому же весьма неповоротливы.

Спасает их от нападения лишь то, что они несколько крепче двух предыдущих моделей и вылетают обычно в сопровождении эскорта истребителей.

Дослужившись до управления усовершенствованным истребителем (Tie Advanced) или штурмовиком (Assault Gunboat), вы получаете свободу маневра и систему защиты, способную выдержать несколько прямых ракетных ударов. Шестой тип космического корабля — это просто сказка, и я поэтому не буду подробно описывать его возможности. Скажу только, что с его помощью вы можете меньше чем за пять минут справиться с транспортным кораблем Каламари, причем сделать это «голыми руками», без использования ракет!

В игре изображается множество других космических кораблей, часть из которых вы защищаете, а часть — уничтожаете.

Некоторые модели пришли в Tie Fighter из его предшественника — X-Wing. И если в первой игре весь остальной космический флот ограничивался контейнеровозами и транспортными судами, то в Tie Fighter каждый из кораблей занимается своим делом. Вы встретитесь с обычными грузовыми кораблями, с тяжеловозами, с «челноками» эскорта, с контейнеровозами и с множеством других судов, представляющих собой стройную систему грузового и военного космического флота.

Среди пиратов окажется популярным боевой корабль модели pre-Ywing («СтарФайтер»). Кроме того, вы будете иметь дело с несколькими типами космических баз-платформ, а также с минами разных систем: с большей их частью вам придется встретиться на борту ничем не защищенного истребителя!

В ходе игры вы оцените все преимущества богатого бюджета, который выделяется Императором на научно-исследовательскую деятельность. Один из персонажей истории — что-то вроде «царя технологии»,— и его исследования все время приносят новые типы ракет, торпед и «космических бомб».

Примерно в середине игры у вас появится оружие нового типа, не имеющее ничего общего с «летательным» (снаряды, ракеты). В некоторых заданиях вы обнаружите, что ваш стандартный космический истребитель «укомплектован дополнительным оборудованием», которое представляется весьма удачной находкой, так как обеспечивает дополнительную огневую мощь, не снижая полетных характеристик корабля.

### Боевые задания

Структура заданий аналогична использованной в игре X-Wing. В вашем распоряжении пять «битв», каждая из которых состоит из шести заданий. Можно выбирать любую битву и любое задание, но общая идея и ход событий подразумевают, что вы будете проходить их по очереди, одно за другим. За удачным завершением каждого задания следует награда и новое задание.

Перед тем, как приступить к выполнению задания, можно просмотреть карту, на которой указаны

цели, а также проконсультироваться с офицером, чтобы узнать детали и тонкости предстоящего полета. Иногда на сцене появляется еще некая таинственная фигура, сообщающая дополнительные цели. После возвращения вам демонстрируют что-то вроде коротенького фильма, изображающего результаты полета. После этого проводится его тщательный анализ, и в случае неудачи вам дают совет, как ее избежать в следующий раз. Мне кажется, что это удачнее, чем система «хитростей», использованная в некоторых играх, продолжающих традицию X-Wing.

### Ход игры

Сам бой в космосе — захватывающее событие. Вы должны уничтожать определенные цели, защищать свои корабли и корабли союзников, выяснять содержимое других транспортных средств, отдавать приказы своим ведомым и оперативно реагировать на изменение окружающей обстановки. Кроме того, от вас может потребоваться стыковка в космосе с буксирным кораблем для пополнения комплекта боеприпасов.

Оборудование кораблей повстанцев в игре X-Wing уже было достаточно сложным, но в Tie Fighter возможности пилотов Империи просто поражают воображение. Повстречавшись в космосе с каким-нибудь кораблем, вы можете получить о нем практически исчерпывающую информацию, за исключением, разве что, размера обуви пилота. На дисплее вы видите уровень защиты этого корабля, общую степень его повреждений, его увеличенное изображение (то, как он кувыркается в космосе вокруг вас).

На дополнительный дисплей может быть выведена информация о текущем задании этого корабля. Если ваша цель выходит за пределы прямой видимости, система наведения рисует вокруг него желтый прямоугольник, позволяя следить за ее перемещениями. Передний и тыловой сканеры отмечают цели шестью разными цветами, позволяя разделить их на корабли противника, союзников и на нейтральные. Расстояние до корабля можно примерно оценить по яркости его отметки на экране.

Управление истребителем и наведение прицела осуществляются теми же клавишами, что и в игре X-Wing: изменение тяги, распределение энергии на защиту и лазер, выбор ближайшего корабля противника, «прокручивание» целей в прямой или обратной последовательности, переключение различных «точек зрения», запись определенных целей в память и т.п. Кроме того, в Tie Fighter появились клавиши для выполнения новых функций: выбрать ближайшего атакующего противника; выбрать ближайший корабль, атакующий вашу цель (очень полезно при эскортировании!); выбрать корабль, появившийся в заданной области последним; уравнять скорости с кораблем-целью. Теперь вы даже можете выключить гипердрайв, если случайно нажмете клавишу H!

Новые клавиши управления появились и на статус-экранах: вы можете вызвать на экран все поступившие по радио сообщения, просмотреть курсовые точки и степень выполнения задания, а также воспользоваться весьма удобной картой района боевых действий, которая по вашему желанию может выводиться как в двух, так и в трех измерениях. На карте вы можете также найти и отметить новые цели. Эта опция весьма полезна, так как клавиша «прокрутки» только кораблей противника все еще отсутствует.

Единственное, чего может не хватать тем, кто привык к обстановке X-Wing, — это возможность создания собственных ведомых, чей опыт и умения растут вместе с вашими.

С другой стороны, те ведомые, которых вам назначают, тоже достаточно неплохи, работать с ними приятно — они немедленно выполняют все ваши приказы, информируют вас обо всех своих достижениях и, будучи предоставлены сами себе, грамотно выбирают цели. Если в игре X-Wing даже с лучшими ассами в качестве ведомых мне приходилось самому выполнять около трех четвертей всего задания, то в Tie Fighter на мою долю приходилось лишь около половины от общего числа стычек с противником. Кстати, в демо-версии Tie Fighter часто случалось так, что ведомые открывали огонь по своим собственным кораблям, в том числе и по кораблю играющего. В окончательной версии игры эта ошибка исправлена.

### Степень сложности

Готовя новую игру к выпуску, команда разработчиков из LucasArts под руководством Ларри Холланда проделала немалую работу, чтобы избежать тех сложностей, которые ставили в тупик некоторых любителей X-Wing. Для каждого задания вам указывается основная и дополнительная цель.

Для того, чтобы перейти к следующему заданию, нужно выполнить хотя бы основную задачу. Это обычно не составляет особого труда, так как основные цели не отличаются особенной сложностью. Те, кто стремится к большему, могут заняться второй целью, а настоящие любители могут посвятить свое время еще и поискам третьей, так называемой «призовой» (bonus) цели — в чем она заключается, вы можете узнать только после того, как ее выполните!

Степень сложности игры можно варьировать, изменив уровень со среднего (Medium), устанавливающегося по умолчанию и вполне подходящего по сложности для большинства случаев, на легкий (Easy) или тяжелый (Hard). Если уже в полете вы видите, что задание оказывается слишком сложным, всегда можно запросить подкрепление, которое будет стоить некоторого снижения общего счета. В результате настройка на минимальный уровень сложности и использование подкрепления приводит к тому, что вы можете просто сидеть и смотреть, как большая часть вашего задания выполняется сама собой. Благодаря такой гибкой системе настройки достигаются сразу две цели: во-первых, вы не попадаете в ситуации, в которых одно-единственное сложное задание делает невозможным дальнейшее продвижение по ходу сюжета, и во-вторых, даже повторение игры становится интерес-

ным, так как вы можете выполнять те же задания с большим уровнем сложности или же заниматься поиском «призовых» целей.

Я, закончив игру, пожалел о том, что большую ее часть прошел на среднем (Medium) уровне, так как это помешало мне достигнуть высших должностей в Имперском табеле о рангах. Поэтому всем остальным я бы посоветовал начинать с уровня Hard и пытаться выполнить в каждом задании хотя бы первые две задачи. Если какое-нибудь задание при этом окажется для вас невыполнимым, вызовите подкрепление или выполните его на меньшем уровне сложности. Вместе с тем, отмечу, что мне пришлось встретиться с такими заданиями, в которых для выполнения первой задачи мне потребовалось вызывать подкрепление даже на уровне Easy.

## Сюжет

Изображенные в игре события начинаются с того же момента, что и вторая часть фильма «Звездные войны» — с эвакуации Хота.

До окончания игры вы можете своими успешными действиями прекратить гражданскую войну между двумя планетами, обеспечить сооружение новой базы Империи, а также очистить Солнечную систему от пиратов. Все «битвы» и задания подобраны в соответствии с общим ходом событий и игра заканчивается так, что остается возможность дальнейшего развития сюжета в модуле расширения или в продолжении.

Tie Fighter отличается от X-Wing способом связывания отдельных заданий с общей сюжетной линией. Ключевыми моментами могут быть сцены, которыми завершается каждое задание, или же диалоги между персонажами игры. Повороты сюжета могут происходить даже во время выполнения очередного задания; при этом ваши первоначальные цели изменяются под действием событий, которые происходят, пока вы находитесь в космосе. Это делает историю в целом очень интересной и приводит подчас к очень необычным моментам в ходе боя. Выполнение вторых целей в каждом задании приносит свои собственные плоды — награды и продвижение по службе, а также более глубокое понимание всей истории.

Хотя я и был доволен сюжетом и его развитием, финал оставил меня несколько разочарованным. Не говоря о незначительности общей награды, хотелось бы, по меньшей мере, увидеть надпись «Продолжение следует...»

## Социальное обеспечение

Империя — очень разумный наниматель. Медали и повышения по службе раздает, как конфеты, направо и налево. Дослужиться до высшего звания (Генерал — General) не очень сложно. Правда, это может оказаться моим субъективным мнением, так как по какой-то причине это звание было присвоено мне сразу после Командира (Commander), то есть два ранга были пропущены. Что же, Империи виднее...

В отличие от X-Wing, в Tie Fighter ваше обмундирование вам нигде не показывают, но это, пожалуй, и к лучшему — все равно я не могу себе представить, как на нем могут разместиться все награды, которых я был удостоен.

Если ваш корабль сбивают во время выполнения задания, вы можете быть возвращены на базу для лечения или же захвачены в плен повстанцами. Возможно также, что вы будете убиты, однако такой исход маловероятен: я потерял несколько десятков кораблей, и только один раз был убит. Как ни странно, эту финальную последовательность увидеть труднее всего. Те, кто привык, играя в X-Wing, выходить в DOS для сохранения данных о пилотах, могут забыть об этом, так как в Tie Fighter предусмотрена такая возможность, игра даже может делать это автоматически.

Как и большинство других игр, Tie Fighter многое теряет из-за отсутствия системы архивирования данных о пилоте. Эта возможность была бы очень полезной для того, чтобы можно было стереть игру с винчестера, сохранив свои данные. Меня всегда удивляла уверенность фирм-производителей в том, что пользователи будут хранить их игры полностью в перерывах между выходами дисков расширения и продолжений.

Что касается меня, то перед тем, как стереть игру с диска, я просто скопировал файлы с самыми последними датами создания в отдельный каталог и теперь надеюсь, что после новой инсталляции и добавления модуля расширения игра их «узнает».

## Графика

Как и следовало ожидать, графика оставалась великолепной на протяжении всей игры. Мультипли-

кационные последовательности воспроизводятся очень гладко и отлично прорисованы. После серии новелл «Звездные войны» очень приятно узнавать изображенные в них космические пейзажи и встречать знакомые по описаниям готические интерьеры будущего.

При высшем уровне детализации объектов используется раскраска Гуро, благодаря которой получена едва ли не самая качественная трехмерная графика, какую мне доводилось видеть в активной игре-«стрелялке». Трудно выразить чувства, которые испытываешь, огибая гигантскую космическую базу, а описывающий вокруг вас эллипсы корабль типа A-Wing выглядит и реальным, и устрашающим. Сомневаюсь, что я смогу передать ощущения скорости и свободы, которые возникают в игре во время полета в кабине истребителя. Скажу только, что это захватывает сверх всякой меры.

### Музыка, речь и звуковые эффекты

Качество музыки во многом влияет на общее впечатление от любой компьютерной игры. И здесь специалисты LucasArts остались верны себе — я рад сообщить вам, что музыка на протяжении всей игры значительно лучше той, которую можно услышать в играх X-Wing или Wing Commander. Композиторы постарались на славу и создали оригинальные и интересные музыкальные темы. Мне особенно понравилось несколько моментов, в частности, тот, где знакомая вступительная партия фанфар из фильма «Звездные войны» переходит в гимн Империи, а затем в вариации на его тему. Говорят, что музыка особенно великолепна на звуковых картах с WaveTable-синтезаторами, однако даже на моем старом SoundBlaster она звучала очень хорошо.

Хотя пуристы от научной фантастики и любят повторять любителям «Звездных войн», что в открытом космосе звука не существует, я не могу представить, как можно играть в игры такого типа, не запустив на полную громкость превосходные звуковые эффекты. Их набор в Tie Fighter значительно богаче, чем в X-Wing, и к тому же они гораздо удачнее сочетаются с музыкой и оцифрованной речью. Кроме того, звуковые эффекты весьма полезны в ходе боя, когда вы заняты маневрированием и прицеливанием и не можете следить за результатами своего огня. Кстати, хотелось бы заметить, что при повреждении вашей собственной защиты раздается недостаточно громкий звук, и в пылу битвы его можно просто не заметить. Если же играть без изображения кокпита (так проще ориентироваться, да и графика рисуется быстрее), то вы не видите состояния защиты и вполне можете пропустить тот момент, когда она полностью выйдет из строя.

В Tie Fighter ОЧЕНЬ много речи, и для того, чтобы ее услышать, нет необходимости покупать дополнительный диск (слышите, фирма Origin?). Помимо полноценной звуковой дорожки в сценах, завершающих каждое задание, во время боя вы постоянно слышите переговоры по радио. Вам напоминают о ваших целях, предупреждают о внезапных угрозах, одобряют удачные действия. Правда, в конечном итоге из всего этого получается достаточный кавардак, но, тем не менее, звучит это очень реалистично. Вас подбадривают по радио даже тогда, когда вокруг нет ни одного корабля, я склонен думать, что это пилоты сбитых мною кораблей галантно восхищаются моим искусством.

Что касается голосов персонажей, то все они сделаны достаточно реально, и если не всегда совпадают с реальными голосами из фильма, то, по крайней мере, подходят под описания персонажей, приведенные в книгах Тимоти Зана.

### Ошибки

Должен сказать, что то небольшое количество незначительных ошибок, с которыми я столкнулся, пройдя всю игру, не очень испортило общее впечатление. Редкие внезапные зависания, повторяющиеся звуки в наушниках — словом, все то, что неизбежно присутствует в любой сложной игре, до краев заполненной активным действием на очень высокой скорости. ОРДД (очень раздражающий дрейф джойстика) появляется после выполнения трех-четырех заданий, однако может быть легко устранен прямо в полете процедурой его рекалибровки. Более серьезные ошибки касаются собственно хода игры. Например, в одном из заданий я целенаправленно уничтожил несколько важных кораблей повстанцев, хотя на самом деле должен был их охранять. Что вы думаете? Игра продолжалась так, как будто эти корабли остались целыми и невредимыми. В другой раз мне сообщили, что после полета со мной желает поговорить Лорд Вадер. Я подготовился его встретить, однако задание окончилось как обычно — и все.

### Прочее

Если вас заинтересовала эта игра, то проще всего приобрести ее и все увидеть самому, так как говорить о ней можно еще очень долго. Все-таки отмечу еще некоторые вещи, которые привлекли мое внимание:

— вы можете посетить «синюю комнату», в которой получите детальную информацию и статистику о любом предмете, который может вам повстречаться в ходе игры;
— вы можете целиться в отдельные детали кораблей, то есть, например, прежде всего вывести из строя лазерные пушки большого крейсера;
— есть возможность воспроизвести ход битвы так, как она выглядит снаружи вашего корабля; эту же функцию можно использовать для того, чтобы вернуться к какому-либо моменту боя и исправить свои ошибки;
— игра автоматически информирует вас о том, что вы не можете выполнить полетное задание (если вы, конечно, действительно не можете его выполнить).

В общем, я не погрешу против истины, сказав, что Tie Fighter — моя любимая игра 1994 года. Думаю, что, увидев ее «живьем», вы во многом со мной согласитесь.

# JUTLAND

## *Группа разработчиков фирмы Software Sorcery*

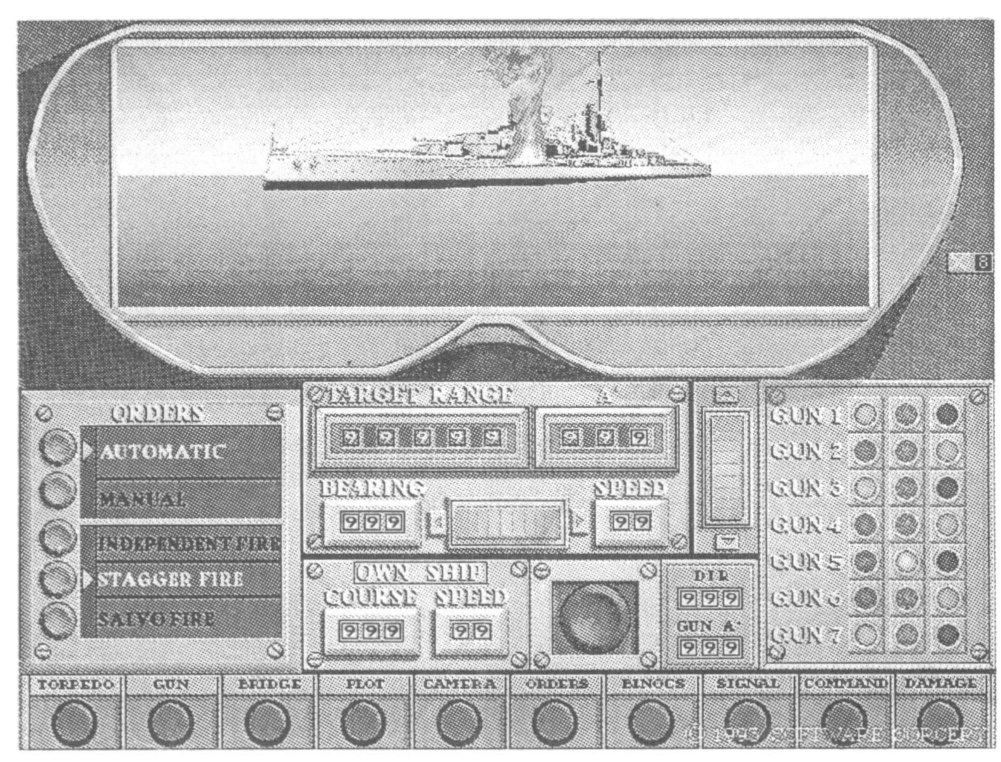
14-дюймовые орудия вашего дредноута грохочут, нанося очередной сокрушительный удар по кораблям противника. Ваше судно содрогается от их отдачи, и вы наблюдаете в бинокль, как снаряды накрывают цель. Еще несколько удачных выстрелов — и с врагом будет покончено, но ведь приходится заботиться и о собственной безопасности: внезапная торпедная атака или артиллерийский удар вполне могут отправить на дно ваш собственный корабль.

Это первая мировая война, вернее та ее часть, которая происходила на море. Готовьтесь увидеть и услышать ее, запуская на компьютере игру Jutland. Все в ваших руках: вы можете командовать дредноутом, сражающимся на стороне Немецкой Империи, или же завоевывать господство в Северной и Южной Атлантике для Королевского Флота Британии. Вы можете выполнить одно-единственное задание, провести удачную операцию или же воспроизвести весь ход войны, командуя единственным кораблем, целой эскадрой или даже всем флотом. Выбор за вами.

В игре Jutland фирмы Software Sorcery обстановка первой мировой войны воспроизведена с максимально возможной точностью. Для этого используются все возможности графики VGA и SVGA, оцифрованное видео и звуковые эффекты, даже реальные исторические данные о ходе тех или иных морских сражений. Вы можете ощутить в точности то же самое, что чувствовали матросы и офицеры флота почти восемьдесят лет назад — ночные морские бои, внезапные торпедные атаки, грохот орудийных залпов и горечь потери лучших кораблей флота. Вы готовы? Тогда включайте компьютер и вставляйте CD-ROM в дисковод!

Стальные корабли и железные люди. Вокруг вас взрываются снаряды со шрапнелью, дым затягивает капитанский мостик, пулемет вышел из строя, а запас снарядов у носовой пушки стремительно подходит к концу. Жизнь вашего экипажа и исход всего боя зависят от решения, которое вы примете в следующий момент. Записанная на компакт-диске информация позволяет вам на самом деле ощутить себя ответственным за судьбу гигантского дредноута — едва ли не самого мощного оружия своего времени — завоевывающего превосходство в Атлантике для своей страны.

В этой игре, которая может стать стандартом качества для будущих исторических игр, последние достижения компьютерной CD-ROM-технологии используются для максимально точного воссоздания обстановки крупнейшей морской операции нашего времени — Ютландского сражения между Германией и Англией. Оно началось после полудня 31 мая 1916 года и закончилось на рассвете 1 июня. Место действия — Северное море, западнее Ютландского полуострова. Здесь, в неприветливых водах, более 60 линейных кораблей и эсминцев, значительная часть которых представляла настоящие плавающие крепости, встретились для решительного боя. В ходе битвы Британия потеряла 14 кораблей, 6097 человек убитыми и около 500 ранеными, Германия — 11 кораблей, 2551 человек погиб и более 500 было ранено. Каждая из сторон утверждала, что победа осталась за ней, но вопросы остаются открытыми и по сей день — «Кто победил?», «Кто проиграл?», «Чем отличалась победа от поражения?..»




Игра Jutland дает вам возможность воспроизвести ход битвы, управляя отдельным кораблем, эскадрой или всем флотом. Будьте готовы к тому, что от вас потребуются нешуточные знания тактики и стратегии ведения морского боя — без них вы не сумеете правильно сориентироваться и определить, когда и где производить маневры, открывать огонь или отступать. Вы можете воспроизвести отдельный эпизод сражения, всю битву целиком, или даже вернуться к более ранним морским операциям, от исхода которых будет зависеть участие в решающем — Ютландском — сражении тех или иных кораблей.

Игра не знает себе равных по степени исторического реализма. Прежде всего, в ней с великолепной точностью изображены реально существовавшие корабли, которые участвовали в этом бою. Однако на этом разработчики не остановились. Скорость и вес отдельных снарядов, их поражающие характеристики и точность стрельбы орудий, даже защитные свойства брони — все это соответствует действительности и способствует воспроизведению всех тех преимуществ и недостатков оружия, которые ощутили на своей шкуре участники Ютландского сражения, в первую очередь его командиры.

В комплект игры входит исторический справочник и руководство пользователя. Будучи тесно связанным с ключевыми моментами игры, руководство обеспечивает пользователя наиболее подходящими указаниями, описанием различных хитростей и способов обойти некоторые «подводные камни», в то время как исторический справочник может дать исчерпывающий ответ на любой вопрос, касающийся ведения морских сражений в период первой мировой войны, и проиллюстрировать свои сведения настоящими оцифрованными фотографиями из Королевского Военного Музея Британии.

Вместо ставшей уже привычной системы очков в игре Jutland используются другие, более реалистичные средства поощрения удачливых игроков. Большая их часть вполне соответствует духу начала века — это может быть ролик кинохроники, запечатлевший подвиги капитана корабля, публичное признание его заслуг, титул рыцаря или даже статуя в его честь. Помимо морального удовлетворения, успех игрока в начале операции непосредственно сказывается на состоянии флота противника в ее конце — у вас есть реальный шанс своими удачными действиями изменить ход истории.

**Общие характеристики игры:**
- — воспроизведение тактики и стратегии морского боя в реальном времени;
- — исторически верные системы вооружения, брони и прицеливания;
- — оцифрованное видео — историческая хроника;
- — оцифрованные голоса и звуковые эффекты;
- — трехмерные мультипликационные последовательности высокого качества;
- — управление ходом времени, ускорение игры между отдельными операциями;
- — более ста реальных боевых заданий;
- — сценарии ночного морского боя;
- — детальная информация о размерах, скорости, вооружении и экипаже всех изображенных в игре кораблей;
- — специально подобранная звуковая дорожка;
- — 256 цветов в режимах VGA и SVGA графики;
- — английская, немецкая, французская и испанская версии.

**Требования к аппаратуре:**

— IBM PC с дисководом CD-ROM и 20 мегабайтами свободного места на жестком диске;

— процессор 386DX/25, 530K основной и 4 МБ расширенной памяти;

— звуковая карта Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Pro Audio Spectrum или совместимая с ними.

# WING COMMANDER ARMADA

## *Группа программистов Origin*

### Стратегия и тактика

Война человечества с враждебной ему космической цивилизацией теперь уже не ограничивается отдельными стычками между выполняющими собственные задания пилотами. Неотъемлемой частью любой войны является стратегия — и теперь этот элемент присутствует в игре Wing Commander Armada. От вас требуется не только верный глаз и твердая рука, но и умение точно рассчитать, какие корабли и когда нужно ввести в ту или иную битву.

Игра Wing Commander известна и популярна уже достаточно давно. Теперь же у ее любителей появилась возможность совместить свое умение вести бой в космосе с умением планировать крупные боевые операции и руководить ими из кабины собственного космического корабля. Из карт территории и разведывательных данных играющий получает информацию, необходимую для расширения своего космического флота и для принятия решения о целесообразности участия в бою того или иного корабля. За каждым таким решением лежит новая битва, которой руководите именно вы!

Разрабатывая Wing Commander Armada, фирма Origin учла множество замечаний, поступивших от покупателей после выпуска предыдущей версии. Большая их часть сводилась к тому, что люди хотели получить игру, в которой активные действия тесно сочетались бы с элементами стратегии и при этом в нее могли бы одновременно играть несколько человек.

В новой игре каждый начинает с того, что является владельцем единственного космического корабля, затерянного в малоизвестной части галактики. Исследуя космическое пространство, играющий определяет, какие планеты пригодны для сооружения шахт, какие — для строительства новых космических кораблей, а какие — для возведения оборонительных сооружений и крепостей. Затем в шахтах начинается добыча из недр планет полезных ископаемых, которые доставляются специальными транспортами к месту сборки новых кораблей или же обрабатываются и используются прямо на месте. Новые космические корабли используются в новых исследованиях, а также в боевых операциях, необходимость в которых возникает по мере того, как интересы игрока начинают пересекаться с интересами других цивилизаций.

Вместе с тем, от играющего требуется не только стратегическое мышление, но и способность к решительным боевым действиям в реальном времени. Самое интересное заключается в том, что на стороне противника не всегда выступает компьютер — вы можете при помощи модема или опции «сплит-скрин» (при этом экран делится на две части) состязаться с любым своим приятелем, а если вы пользуетесь локальной сетью, то в игре могут одновременно принимать участие даже несколько человек. Многие любители Wing Commander жаловались, что не могут выступать на стороне цивилизации Кильрат, — вот ваш шанс!

### Технология и характеристики

Wing Commander Armada — первая из серии игр фирмы Origin, которые рассчитаны на одновременное участие нескольких человек. Поэтому разработчики стремились к тому, чтобы сделать ее интересной не только для «профессиональных» любителей Wing Commander, но и для тех, кому нравятся стратегические игры. За основу была взята достаточно простая концепция, обросшая в процессе создания множеством опций и возможностей. Если перечислить их все, то остальные космические «леталки» покажутся просто-напросто детскими игрушками. Кроме того, чтобы стать популярной, игра не должна быть особенно требовательной к аппаратуре компьютера: для того, чтобы запустить Wing Commander Armada, достаточно 386DX33 и модема на 2400 бит/с. Добившись этого, разработчики перешли ко всевозможным дополнительным возможностям и «украшениям», например, к поддержке звуковых карт, включая Gravis Ultrasound и стандарт General MIDI.

В отличие от всех уже существующих «многопользовательских» игр, в Wing Commander Armada использован новый механизм рисования трехмерных объектов с воспроизведением текстуры поверхностей и трассировкой лучей света от отдельных источников. Кроме того, в игре применен так называемый «невидимый кокпит», обеспечивающий играющего практически полным 360-градусным обзором, а также система трехмерной защиты от нападения противника и интуитивный интерфейс карты звездного неба, позволяющий с легкостью ориентироваться даже в самой сложной обстановке. Эффект присутствия усиливается хорошо подобранной музыкой и звуковыми эффектами, а также системой «TauntMaker», позволяющей отдельным игрокам в ходе полета обмениваться сообщениями и колкостями друг с другом.

# NASCAR

***Ross Erickson***

Почти вся промышленность на нашей планете базируется на принципе специализации. По этому же принципу создаются теперь такие шедевры фирмы Papyrus, как Indianapolis 500, IndyCar Racing и, наконец, NASCAR. Этим своим последним произведением фирма в очередной раз поразила всех, кто следит за ее деятельностью. Не распыляясь по мелочам, Papyrus разрабатывает автомобильные гоночные программы и, похоже, достигла в этом совершенства. NASCAR, пожалуй, самый лучший из всех автотренажеров, когда-либо созданных для компьютерной платформы.

NASCAR изображает типичные американские автомобильные гонки — ту область, в которой водители вроде Дейла Эрнхарда, Расти Уоллеса и Билла Эллиотта достигли популярности, сравнимой с популярностью звезд рок-музыки.

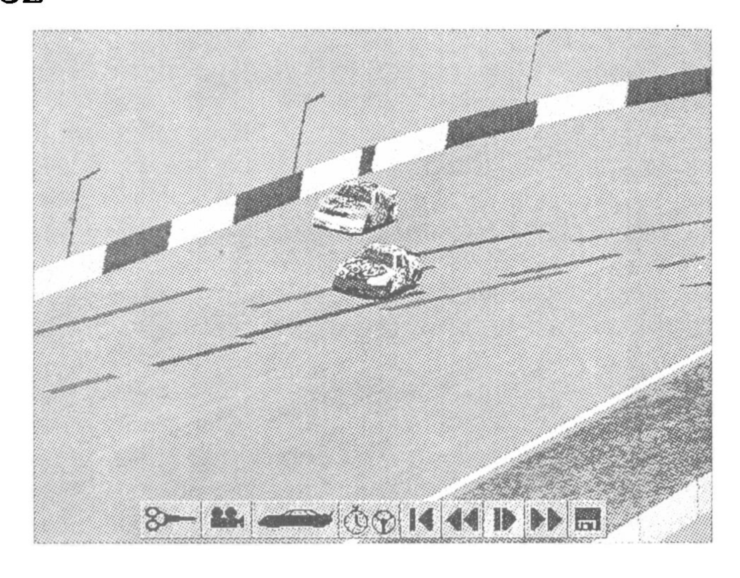
Эти гонки отличаются от других прежде всего автомобилями, которые в них участвуют: это не инди, а обычные серийные машины, доведенные до совершенства.

Именно поэтому мастера IndyCar Racing не смогут запросто сесть за свой компьютерный штурвал и добиться успеха в этой игре за пару вечеров — все нужно начинать с самого начала, ведь автомобили в NASCAR ведут себя совершенно не так, как инди-«Формулы».

Об этом позаботился специально включенный в команду разработчиков игры физик Дэйв Келлер. Его главной задачей было именно создание новой игры, а не усовершенствование предыдущих. Вместе с тем, от предыдущих выпусков Papyrus было взято все самое лучшее — графический аппарат, визуальные детали и механизм изображения физического поведения машины — но! — С ОЧЕНЬ серьезным улучшением.

Все это рисуется в режиме SVGA с разрешением 640x480 с использованием 256 цветов. Разница в качестве картинок NASCAR и IndyCar Racing просто потрясающая! Сами автомобили, дорога, стадион и вообще все, что имеет отношение к игре, выглядит во много раз четче, качественнее и ярче. Впрочем, это все лучше увидеть самому. К сожалению, за все хорошее приходится платить. Я запускал NASCAR на своем достаточно неплохом, как мне казалось, компьютере (486DX2/66 с VLB-видеокартой, показывающей 43.3 кадра по тесту 3D-Bench).

И знаете, я вынужден согласиться с фирмой Papyrus, когда она утверждает, что для того, чтобы оценить все достоинства новой игры (читай — получить приемлемую частоту кадров), требуется Pentium, и к тому же БЫСТРЫЙ Pentium! Конечно, всегда есть возможность выключить большую часть деталей изображения и при этом остаться в режиме высоко-



го разрешения SVGA, но разве для того создавались все эти детали, чтобы их выключать?! М-да, если вы хотите играть в NASCAR, приготовьтесь платить за хороший компьютер...

Сильным местом NASCAR являются сопровождающие игру звуковые эффекты. Скрип тормозов, звуки переключения передач и скрежет при задевании бортом об ограждение трека создают почти реальное ощущение езды на первоклассном гоночном автомобиле.

В комплект игры включено большое количество самых разных гоночных треков, среди которых:

1) супер-спидвеи Талладега, Мичиган Интернэшнл, Атланта Мотор, Дарлингтон Рэйсвей;

2) короткие овалы Нью-Хэмпшир Интернэшнл, Финикс Интернэшнл;

3) полумильные овалы Бристоль Интернэшнл Рэйсвей, Мартинсвилль;

4) дорожный участок Уоткинс Глен Интернэшнл.

Любители автомобильных гонок уже обратили, наверное, свое внимание на то, что в этом списке отсутствует Дэйтона. Фирма Papyrus объясняет это тем, что для его реализации необходима специальная лицензия. Переговоры о ее получении уже ведутся. Похоже, не за горами появление дополнительного игрового диска с новыми гоночными треками, среди которых будет и Дейтона!

Как и в любом другом автотренажере фирмы Papyrus, в игре NASCAR вы можете изменить множество параметров своего автомобиля.

На мощной машине (Pentium), вы получите просто неповторимое удовольствие от игры в NASCAR. Если у вас недостаточно мощная машина, все равно можно запустить эту игру в режиме низкого разрешения или с небольшим количеством деталей, но при этом вы постоянно будете сожалеть о недостаточно высокой тактовой частоте своего процессора.

Что поделать, чем выше требования, которые мы предъявляем к количеству деталей и качеству изображения в игровых программах, тем больше приходится нам платить фирме Intel, когда эти программы, наконец, выходят в свет.

Впрочем, это не так уж и плохо: если именно NASCAR заставит вас заняться модернизацией своего компьютера, вы об этом в любом случае не пожалеете. По меньшей мере, вы всегда будете с удовольствием вспоминать о том дне, когда купили Pentium.

# OUTPOST

***Peter Olafson***

Outpost — это игра, которая ломает представления, возможно, уже сложившиеся у всех вас об играх, которые выпускает фирма Sierra. Outpost — игра для Windows, игра об исследовании космоса и строительстве колоний — на несколько световых лет вырвался вперед по сравнению с другими выпусками Sierra.

На самом деле, если бы не название фирмы на обложке CD-ROM, было бы очень трудно догадаться, что Outpost выпущен именно этой фирмой. Эта игра больше напоминает сложные программные «игрушки с историей» фирмы Maxis.

Действие происходит в будущем. К Земле приближается гигантский астероид, столкновение с которым причинит планете непоправимый ущерб. Для того, чтобы выжить, человечество должно как можно скорее создать себе новую колонию где-нибудь за пределами солнечной системы. Неудивительно, что начальником этого проекта назначают именно вас.

По правде говоря, перед вами стоит очень и очень непростая задача. Вам необходимо послать корабли-разведчики в несколько ближайших солнечных систем по собственному выбору. Вы должны решить, как наиболее эффективно потратить на подготовку к полету имеющиеся у вас скромные ресурсы: взять ли с собой как можно больше элементарных вещей, необходимых для выживания колонистов, или заняться более сложными и дорогими устройствами типа космических спутников, которые потом значительно облегчат жизнь и развитие уже созданной колонии.

И, наконец, вам придется руководить полетом к негостеприимной планете на неком подобии космической птичьей клетки, оснащенной реактивными двигателями.

Когда вам удается добраться до этого момента в игре, меньше всего вас может обрадовать фраза «Остановите, я желаю сойти!» Однако именно это вы слышите на середине пути в новый Эдем от группы заговорщиков, предводителем которой выступает некий дантист (именно так!). Однако, в конце концов, все завершается вполне благополучно и обе стороны остаются по-своему довольны — вы продолжаете свой полет, а мятежники исчезают на крохотном корабле в открытом космосе. Вы никогда больше их не встретите, но этот факт не особенно огорчает ни вас, ни бунтовщиков.

Разобравшись с этим неприятным эпизодом, вы, наконец-то, можете заняться своей основной задачей, не отвлекаясь по пустякам. А в данный момент основная ваша задача — превратить кусок голого камня в безвоздушном пространстве в новый дом для себя и для тех, кто отправился с вами в это путешествие. Именно здесь Outpost раскрывает перед вами все свои возможности по строительству колоний.

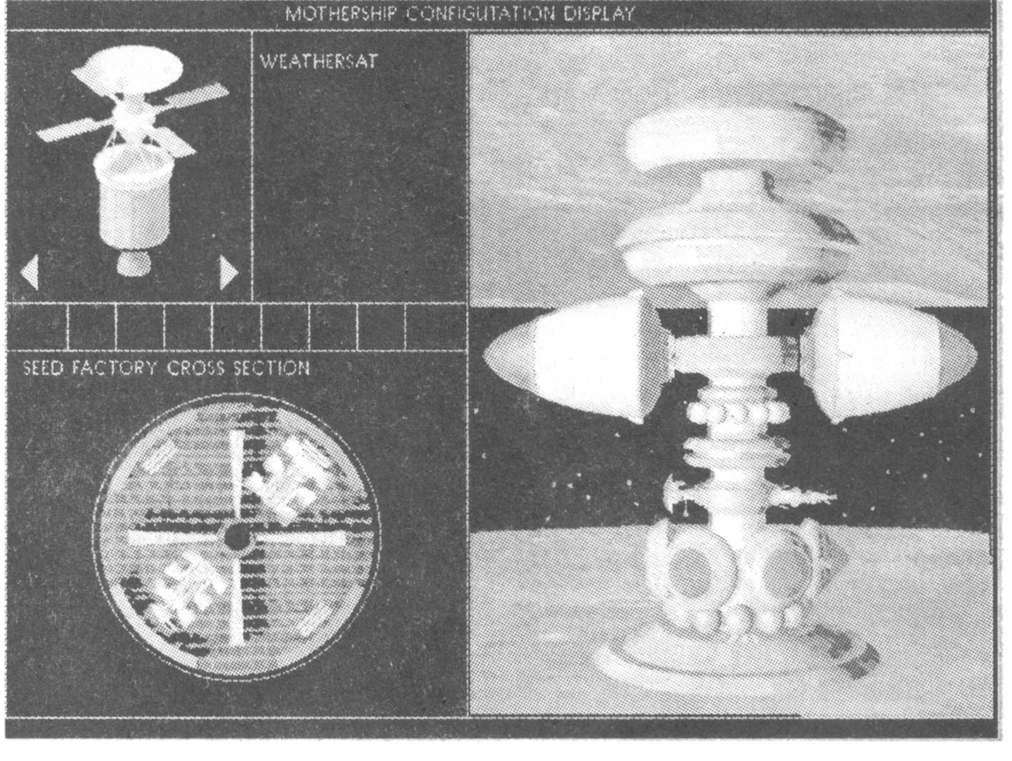
С этого момента игра напоминает усовершенствованный вариант известной игры Sim City. Начав практически с нуля, первое время вы занимаетесь выпуском и распределением техники, которая должна разровнять и подготовить для строительства поверхность планеты. Саму поверхность (то есть игровое поле) вы видите с той же точки зрения, что и в игре Sim City 2000. Специальные «диггеры» погружаются внутрь планеты, готовя к использованию до четырех подземных уровней и расширяя уже существующие. Шахтеры извлекают из недр вашего будущего дома руду, которая затем обрабатывается и превращается в пригодные к использованию материалы. Из этих материалов заводы будут производить всевозможные товары, которые понадобятся колонистам. Закончив предварительную подготовку колонии, вы можете уделить внимание другим долговременным проектам, таким, например, как организация научных лабораторий для создания новых технологий и устройств.

Обеспечение приемлемых условий существования колонии — задача непростая: вам потребуется множество различных сооружений и устройств. Часть их будет предназначена для управления жизнью колонии, часть будет заниматься переработкой отходов и использованием вторичного сырья. Кроме того, вам потребуются перерабатывающие центры для поддержания необходимого состава воздуха, а также обыкновенные жилые помещения для колонистов.

По мере развития и совершенствования колонии, список возможных сооружений все время растет, и все они остаются связанными друг с другом. При их строительстве вам необходимо руководствоваться определенными правилами. Например, лаборатории, жилые помещения и фабрики могут находиться только под землей, а сельскохозяйственные купола — только на поверхности.

Строительством и жизнью своей колонии вы управляете при помощи мыши, указывая на различные объекты на экране. Сам экран разделен на несколько окон, масштаб которых может изменяться, позволяя увидеть то, что необходимо в данный момент — от общего вида вращающейся вокруг своей оси планеты до отдельных элементов строящегося здания.

Безусловно, Outpost — не первая игра такого типа. Подобные идеи уже были реализованы, например, в игре Utopia фирмы Gremlin Graphics и в ее продолжении, K240. Однако только в Outpost авторам удалось настолько удачно реализовать концепцию игры, что вы действительно ощущаете себя главным действующим лицом большого космического проекта. Вся необходимая информация находится у вас под руками, и ход игры зависит только от степени разумности ваших действий.




Графика игры производит очень хорошее впечатление. Например, все строения в колонии изображены в трех измерениях.

Некоторые из них даже «оживлены» при помощи анимации, что дает возможность легко отличить их друг от друга, когда колония становится достаточно сложной.

Фирма Sierra особенно подчеркивает, что в игре использовано много реальных научных фактов. Они даже называют ее чем-то вроде тренажера. Однако пусть это вас не смущает — идея игры остается все той же идеей Sim City, только с хорошей научной базой. И Outpost от этого вовсе не становится менее интересной или менее захватывающей игрой.

Sierra On-Line, CD for Windows, $69.95

# DOOM ВСЕРЬЕЗ

*Brent Sampson*

**Достаточно ли вы хладнокровны и уверены в себе, чтобы принять вызов DOOM? Советы опытного игрока помогут вам избежать многих неприятностей.**

## DOOM.EXE

Эта игра взяла компьютерный мир штурмом. По недавним оценкам фирмы id, на сегодняшний день продано более 150 000 ее копий и значительно большее количество разошлось по компьютерным сетям и другими способами. Однако достаточно ли вы хладнокровны и уверены в себе, чтобы принять ее вызов? Для этой игры требуется отличная реакция и немалая смелость. Говорят, что всего можно достичь с помощью практики, но для того, чтобы получить от DOOM все, что только можно, вы должны жить и дышать его атмосферой. Конечно, вы можете просто прочитать эту статью и забыть о ней — выбор за вами.

## NEW GAME - «Начать новую игру»

Shareware (свободно распространяемая) версия DOOM появилась в сети Internet и на электронных досках объявлений 10 декабря прошлого года. В начале этого года началось ее распространение через сеть магазинов, торгующих программным обеспечением. В дополнение к этой версии, сразу же вслед за ее выходом в сетях стали появляться всевозможные самодельные дополнения и «примочки», с которыми иногда очень забавно поэкспериментировать. Среди них — несколько DOOM-редакторов, дающих возможность каждому создавать свои собственные уровни или изменять уже имеющиеся, а также несколько скремблеров, которые «перемешивают» содержимое wad-файлов, создавая бесконечное разнообразие ситуаций в игре. Многие другие, более интересные, дополнения работают только с зарегистрированной версией DOOM, поэтому регистрация вполне себя оправдывает. Зарегистрированная версия хороша еще тем, что только в ней вы можете повстречаться с кибер-демоном, а одна только встреча с ним уже стоит всей остальной игры.

## I'M TOO YOUNG TO DIE - «Я слишком молод, чтобы умирать»

Для полноценной игры в DOOM очень важна соответствующая обстановка и «правильная» аппаратура. Лучше всего играть ночью или по крайней мере в затемненной комнате — при этом на вашем экране отсутствуют блики, а у вас самих создается вполне подходящее настроение. Если вы не видите ничего, кроме экрана, то волей-неволей вы «погружаетесь» в игру (очень хороши в этом плане большие мониторы, например, двадцатидюймовые).

По той же самой причине лучше всего играть в наушниках (если, конечно, у вас есть звуковая плата). Впрочем, если у вас нет звуковой платы, то вам лучше вернуться к Тетрису. Как и хороший кинофильм, DOOM воздействует на играющего и изображением, и звуком — они отлично друг друга дополняют. Очень рекомендуется стерео-плата. Еще одно замечание, касающееся звука, — выведите эффекты на передний план, а музыку приглушите (это достигается нажатием клавиши F4). Давайте смотреть правде в глаза — рычание демона должно быть устрашающим, так не мешайте же ему рычать! С другой стороны, веселенькая музыка не всегда оказывается к месту. Поэтому пусть музыка останется тем, чем она должна быть — частью общего фона.

Что касается аппаратуры, то чем лучше ваш компьютер, тем больше удовольствия вы получите от игры. Хотя DOOM и можно запустить на 386, это практически бессмысленно. Режим низкого разрешения (Low-Detail) очень напоминает потерю контактных линз, а при уменьшении размера экрана теряется весь эффект «погружения» (интересно, кто же все-таки придумал этот зелененький фон для рамки?).

Есть только одна причина, по которой стоит уменьшить изображение до 90% экрана, — стремление видеть, сколько осталось у вас оружия и здоровья, а также с какой стороны на вас нападают.

## HEY, NOT TOO ROUGH - «Эй, полегче!»

Прежде чем начать игру, стоит изменить назначение клавиш. Мне совсем не понравилось играть с мышью и джойстиком, хотя, в конечном итоге, это дело вкуса. Кроме того, мне не довелось попробовать DOOM с устройством Logitech Cyberman, которое он, говорят, отлично поддерживает: ничего об этом сказать не могу. В отношении клавиатуры хочу заметить, что правильное расположение клавиш управления облегчает жизнь не только вам, но и вашему компьютеру.

«Самые главные» клавиши — это те, которые служат для перемещения. Здесь я ничего не имею против стандартных клавиш управления курсором. За ними следует клавиша для стрельбы, так как ею вы будете пользоваться едва ли не чаще всего. Самое главное — не пользуйтесь для этого пробелом. Во-первых, это плохо отразится на его здо-

ровье. Во-вторых, пробел медленнее нажимается из-за большей массы и больших размеров: в самый решающий момент это может вас подвести. Второе правило — подберите такую клавишу, которую вы можете нажимать средним пальцем — он самый сильный из всех, не считая большого. Лично я предпочитаю для стрельбы клавишу "X".

На следующем месте по значимости стоит кнопка для открывания дверей. В этом случае пробел вполне подходит, однако я сам предпочитаю пользоваться клавишей "C" — ее проще нажимать указательным пальцем.

Затем следуют клавиши для медленного и быстрого перемещения (бега). Для бега лучше всего подходит SHIFT, поэтому для меня самым естественным выбором кнопки "Strafe" была клавиша "Z".

При таком расположении клавиш (SHIFT-Z-X-C) ваша рука удобно лежит на клавиатуре и вы не подвергаетесь риску ужасного «DOOM-спазма». Но, повторю еще раз, все это сугубо индивидуально, и вы вполне можете придумать более удобное расположение.

Среди множества имеющихся скремблеров RanDOOM представляется мне наиболее удачным, так как обладает массой возможностей. Например, вы можете изменить только определенные эпизоды, оставив другие в неприкосновенности. Ниже приведено несколько стоящих, на мой взгляд, советов, касающихся этого скремблера.

1) Ищите самую последнюю версию — они появляются так же часто, как и новые версии самой игры (1.1, 1.2 и т.д.).

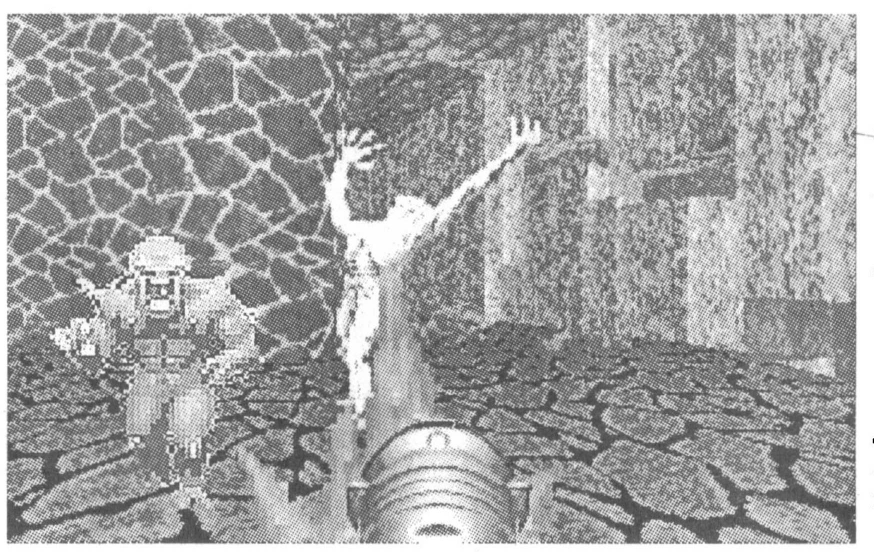
2) Сохраните где-нибудь резервную копию вашего wad-файла, чтобы вы всегда могли к ней вернуться.

3) RanDOOM учитывает размеры монстров, поэтому более крупные чудовища появляются реже, чем небольшие. Учтите это, когда будете задавать процентное соотношение между демоном-шаром, кибердемоном и демоном-пауком. Вместе с тем, по непонятной причине RanDOOM считает, что демон-шар больше, чем на самом деле. Поэтому для достижения необходимых результатов вам, возможно, потребуется несколько экспериментов.

### HURT ME PLENTY - «Делайте со мной, что хотите»

Есть одна вещь, которую я очень рекомендую всем любителям DOOM. Это трехмерные очки фирмы Valiant Vision, которые обычно используются для рассматривания соответствующих комиксов. Их действие основано на эффекте призмы — когда вы их одеваете, у вас возникает впечатление, что объекты красного цвета выступают на передний план, в то время как синие остаются сзади. Чего-чего, а красного цвета в DOOM достаточно, хотя, к сожалению, синего не так уж и много. Тем не менее, некоторые эпизоды выглядят в таких очках просто потрясающе и очень неплохо смотрится весь уровень Inferno (преисподняя). Среди побочных эффектов стоит упомянуть то, что все остальные цвета несколько искажаются, так как тоже проходят через призмы.

Эти очки — не для всех, кто играет в DOOM, однако эксперименты с ними очень интересны. Еще один побочный эффект — возможные головные боли и гиподинамия.



4) Может, это звучит и скучно, однако попробуйте заполнить какой-нибудь уровень только одним типом чудовищ, но засуньте их туда побольше. Так как монстры одной породы не нападают друг на друга, вы можете обнаружить, что игра существенно изменилась.

5) Попробуйте воевать только с «потерянными душами» (летающими черепами) и демонами-шарами — если ваши противники умеют летать, окна приобретают гораздо большее значение, чем стены. К тому же, ничто не может сравниться по силе ощущений с перестрелкой между вами и летающими демонами под открытым небом.

6) Скремблируемые объекты делятся на два типа: проходимые и непроходимые. Кроме того, RanDOOM различает три категории объектов — монстры, помощь (аптечки, боеприпасы и т.п.) и фурнитуру (мертвые тела, подсвечники и т.п.). Здравый смысл подсказывает, что непроходимые объекты помещать в скремблер не следует, так как вы можете обнаружить себя в мышеловке. Однако многие элементы оформления проходимы, и, следовательно, могут скремблироваться — нельзя же, в самом деле, играть в DOOM без признаков смерти вокруг!

### ULTRA-VIOLENCE - «Сверхжестокость»

Давайте предположим на минуту, что вы уже прошли DOOM вдоль и поперек, он вам надоел, вы находите его слишком легким и подумываете уже о том, что dBASE значительно интереснее. Не торопитесь с выводами, а лучше поищите где-нибудь программу RanDOOM, которая сделает вашу игру бесконечно разнообразной.

### NIGHTMARE! - «Кошмар!»

Ага, с этим уровнем сложности у вас проблемы? Вот несколько вещей, которые вам следует знать:

1) На этом уровне не работают хакерские коды, облегчающие жизнь вашему персонажу. И это естественно, иначе это не было бы кошмаром. Что касается других уровней, то я могу припомнить такие коды (их следует прямо набирать на клавиатуре в процессе игры):

idkfa — полный комплект оружия, боеприпасов, защиты;
idspispopd — позволяет проходить сквозь стены;
idclev@# — переход к уровню # эпизода @;
idchoppers — бензопила как источник наслаждения;
idbehold [s,v,i,,r,a,l] — подкрепления разных типов;
idmypos — печатает ваши координаты;
iddt — переключает между полной картой, картой со всеми объектами и обычной картой;
iddqd — режим Бога.

Лучший способ выжить на уровне NIGHTMARE! — это очень быстро двигаться. Никогда не стойте на месте, а лучше всего все время бежать. Очень полезно хотя бы примерно знать расположение монстров, боеприпасов и других объектов.

2) Как это ни странно, но иногда оказывается, что оставить несколько монстров в живых или вообще не открывать огонь значительно полезнее, чем уничтожать все вокруг.

3) Дополнение к пункту 2 — экономьте патроны. Просто поразительно, как быстро они расходуются.

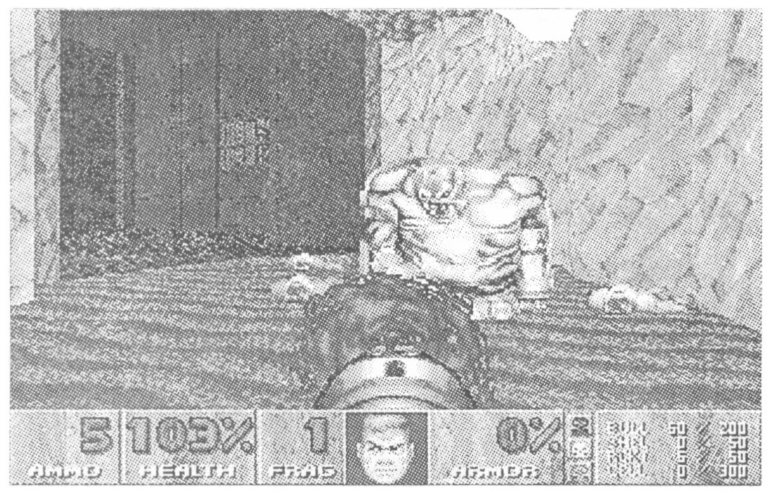
4) Лучшее оружие для этого уровня — BFG 9000, если оно у вас есть. На втором месте стоят ваши собственные кулаки.

5) Некоторые считают, что это не совсем честно, но тем не менее — все время записывайте игру!

6) Некоторые из этих пунктов вполне подходят и к отдельным эпизодам уровня Ultra-Violence.

## KNEE-DEEP IN THE DEAD - «По колено в трупах»

В первом эпизоде игры действие происходит в основном внутри помещений. В результате одним из самых сильных ваших желаний становится стремление выбраться на свежий воздух. Для этой цели служат замаскированные проходы, которые, как и во всей игре, помечены либо странной окраской стен, либо их освещением, либо какими-нибудь объектами возле них.




Для того, чтобы обнаружить такой проход, вы можете пользоваться несколькими методами. Прежде всего, внимательно обследуйте все участки стен с необычной окраской или освещением (проходы обычно подсвечены). Если вы, проходя по какому-нибудь участку пола, слышите звук открывающейся и закрывающейся двери, остановитесь и посмотрите на карту (клавишей Tab). Затем снова пройдите по этому участку и запомните, где на карте появилась желтая полоска — это и есть секретный проход. Еще один способ — это просто изучите карту и определите те области, в которые вы не можете попасть. Затем попробуйте угадать, где могут находиться входы в эти области. Большая часть «секретных» областей на самом деле просто труднодоступна, и во многие такие области можно попасть, просто туда спрыгнув. Запомните: если вы находитесь на возвышении и хотите перепрыгнуть на менее высокий участок, попробуйте бежать. В особенности это кассется первого эпизода — многие его секретные области и платформы обнаруживаются именно таким способом.

Общий счет в конце каждого уровня может ввести вас в заблуждение — есть уровни без секретных областей, но после их окончания вам сообщают, что вы не прошли их полностью. Просто не обращайте на это внимания.

Секретный уровень в первом эпизоде доступен с уровня 3 — Toxin Refinery (Станция переработки ядовитых отходов). Вы должны по слуху найти замаскированный проход и ДОБЕЖАТЬ до него, пока дверь не закрылась.

Завершающий уровень первого эпизода сводится к сражению с двумя Баронами Ада. Легче всего с ними справиться при помощи ракетной установки.

## THE SHORES OF HELL - «Берега Ада»

В этом эпизоде уровни обширны и захватывающи. Секретные области и замаскированные проходы найти очень сложно. Едва ли не единственным способом их обнаружения является повторный обход уже пройденных областей — переключатели делают доступными целые новые районы; в подавляющем большинстве случаев переключатель и новая область находятся на значительном расстоянии. Дополнительные сложности вносит большое количество устройств телепортации, в которых легко запутаться — вам потребуется неплохая зрительная память. Очень рекомендуется передвижение бегом, так как многие участки этого эпизода залиты кислотой и ядом.

Доступ к секретному уровню открывается с уровня 5 — Command Center (Центр управления). Чтобы попасть туда, у вас должно хватить смелости шагнуть сквозь огонь.

Завершающий уровень сводится к схватке с кибердемоном. Когда будете иметь с ним дело, не забывайте держаться от него подальше — это даст вам время отреагировать на его ракеты.

## INFERNO - «Преисподняя»

Для прохождения этого эпизода (и для некоторых уровней предыдущего) есть отличный спо-

соб — вызовите перестрелку между самими демонами. Небольшие помещения часто кишат ими; лучше дать им возможность разбираться между собой — это упростит вам игру.

Вход на секретный уровень открывается с уровня 6 — Mt. Erebus. Вам необходимо попасть в синюю комнату, не применяя «запрещенных» приемов и не получив значительных повреждений. Находящийся неподалеку артефакт неуязвимости дает вам возможность совершить следующее — станьте неуязвимым, затем подбегите к устройству телепортации и телепортируйтесь на длинный выступ стены.

Потом пройдите по этому выступу дор тех пор, пока не сможете заглянуть сверху в синюю комнату, через которую можно попасть на секретный уровень. Теперь повернитесь лицом к стене и выпустите ракету прямо перед собой.

Взрывной волной вас забросит как раз в центр синей комнаты, и вы все еще будете неуязвимы. Для того, чтобы это совершить, требуется некоторая практика, однако не стоит жульничать, пользуясь хакерскими кодами — все можно сделать и по-честному.

На завершающем уровне третьего эпизода вы оказываетесь лицом к лицу с демоном-пауком. Оставайтесь на верхнем проходе и уничтожьте сначала как можно больше других чудовищ. К счастью, многие из них попадают в зону поражения демона-паука и сами помогают вам с ним справиться. На верхнем проходе есть точка, где его снаряды вас не достают. Кроме того, вы можете использовать в качестве укрытия маленькую комнату в центре арены. Лучше всего воевать с демоном-пауком при помощи BFG 9000. Все, что ему потребуется — это три или четыре прямых попадания.

### DOOM: HELL ON EARTH - «Ад на Земле»

Совсем недавно появилось коммерческое продолжение DOOM, получившее название HELL ON EARTH (Ад на Земле). Суть его сводится к тому, что, победив всех ребят на Марсе, главный герой возвращается на Землю и обнаруживает там все то же самое и еще несколько типов чудовищ. Ниже приведен их список и наиболее эффективное оружие против каждого типа. Естественно, в каждом конкретном случае необходимо выбирать оружие, исходя из общей обстановки и количества монстров.

| Противник | Лучшее оружие |
|---|---|
| Бывшие люди (Former Humans) | Карабин |
| Бывшие сержанты (Human Sergeants) | Карабин |
| Черти (Imps) | Пулемет |
| Демоны (Demons) | Бензопила |
| Призраки (Spectres) | Бензопила |
| Потерянные души (Lost Souls) | Карабин |
| Демоны-шары (Cacodemons) | Пулемет или бензопила |
| Бароны Ада (Barons of Hell) | Ракетная установка |
| Кибердемоны (Cyber-Demons) | BFG 9000, ракетная установка |
| Демоны-пауки (Spider-Demons) | BFG 9000, ракетная установка. |

## SKELETON CREW

### *Дудник М.Е.*

Для захвата власти в 2070 году все средства хороши. Армия злого гения Марибуда Кадавера, которая высадилась со своей космобазы «SKELETON CREW», вращавшейся вокруг солнечной системы, захватывает огромный секретный криогенный центр. По приказу Кадавера на волю выпущены зловещие мутанты. Положение человечества становится угрожающим, из людей выкачивают жизненную энергию, превращая их в послушные механизмы. Город переименован в Монстро-сити, где и основан центр трансформаций под названием «DEATH».

Военные вмешались только после того, как был захвачен Департамент ЦРУ. Специально обученная оперативная группа была отправлена в Монстро-сити. Вернувшийся смертельно раненый наемник рассказал о секретной лаборатории «DEATH-1» и ужасной психо-машине, созданной Кадавером, на которой он ставил эксперименты над людьми. Теперь в Монстро-сити отправитесь вы.

Игра во многом напоминает ставшие уже популярными игры «LASER SQUAD» и «SYNDICATE». Действие происходит в различных районах Монстро-сити и на космической базе «S.C.».

Три четверти возможностей компьютера ушли на графику и потрясающие звуковые эффекты. Выбрав в начале игры трех персонажей, задав им характерные особенности и вооружив, вы двигаетесь по трехмерным эстакадам, расстреливая монстров и выполняя возложенную на вас миссию. Путешествовать по лабиринтам можно пешком, а можно захватить вражеские мотоциклы. Вам представится случай поплавать даже на субмарине.

В игре 18 зон. Музыкальное оформление разнообразно, на каждом уровне звучит музыка от хард- до хеви-металл рока.

В целом по оценке экспертов, игра получилась удачной. Особенно высоко оценены специальные эффекты. Версия для Amiga несколько отличается от версий для других машин.

# RAPTOR: CALL OF THE SHADOWS

**Greg Cymbalist**

| | |
|---|---|
| Минимум: | 386, 2МБ ОЗУ, 5МБ на диске, VGA |
| Рекомендуется: | 4МБ ОЗУ. |
| Управление: | клавиатура, джойстик, мышь, Gravis Gamepad. |
| Звук: | все популярные звуковые карты. |
| Замечания: | в процессе установки требуется 10МБ свободного места на диске, рекомендуется отключить менеджеры расширенной памяти и дисковую кэш-память. |

Мои первые впечатления от игры «Raptor: Call Of The Shadows» можно было свести буквально к одной фразе — очень интенсивная игра, джойстик долго не протянет...

В конце концов, игры, в которых единственная ваша цель — уничтожать все, что попадается на глаза, существуют столько же, сколько... ну, скажем... все остальные игры. Можно предположить, что хоть в этом жанре разработчикам удалось достичь совершенства. Поэтому, несмотря на небольшое количество таких игр для IBM PC, я ждал от игры Raptor достаточно многого. Не могу сказать, что мои ожидания не оправдались. Скорее, они оправдались не в полной мере. Но об этом немного позже...

Сюжет Raptor достаточно прост — собственно, чего еще можно ожидать от игры типа «убей их всех!»? Вы исполняете роль наемного пилота, управляющего мощным и хорошо вооруженным летательным аппаратом Raptor. Основная идея заключается в том, чтобы уничтожить как можно больше самолетов и объектов на территории противника. Полученные за выполнение задания деньги можно использовать впоследствии для приобретения оружия, средств защиты и других приспособлений, необходимых для выживания на следующих, более сложных и опасных уровнях.

Действие разворачивается в привычном стиле на фоне разнообразных пейзажей, изображающих территорию противника. Коммерческая версия игры состоит из трех заданий, свободно распространяемая (shareware) — из одного. Каждое задание представляет собой девять уровней (волн — waves) со все возрастающей сложностью. Каждый уровень достаточно длинен; на то, чтобы пройти все девять, требуется около часа.

Мои первые впечатления от игры были вполне благоприятными. Процесс установки достаточно прост. Программа конфигурации позволяет выбрать тип устройства управления (клавиатура, мышь, джойстик и т.п.) и настроить его. Ее оформление очень похоже на оформление аналогичной программы игры DOOM, с которой, пожалуй, знакомы почти все. Игра предваряется отлично нарисованным вступлением с цифровым звуком и создающей соответствующее настроение музыкой. Играющий набирает свое имя и подпись и выбирает себе картинку по вкусу, после чего попадает на экран, из которого можно проникнуть на склад оборудования, записать игру или начать новое задание. Отмечу, что все эти изображения очень напоминают картинки из последних игр фирмы Origin, действие в которых также крутится вокруг зарабатывания денег.

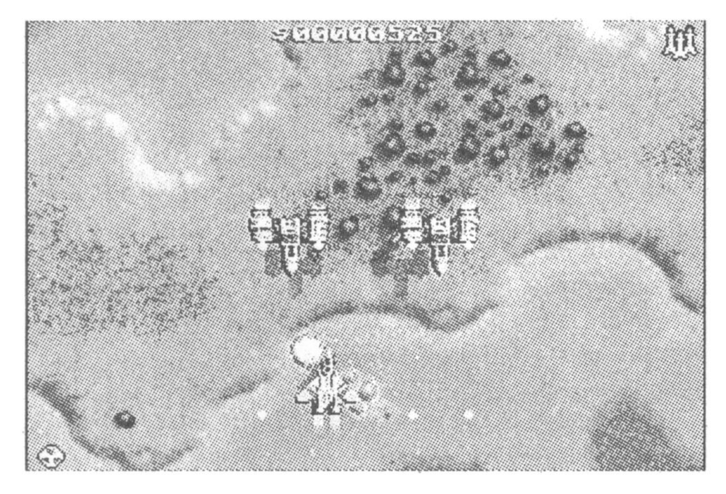
Игра отлично управляется при помощи клавиатуры и мыши, однако джойстик кажется идеальным решением. Я пользовался своим джойстиком CH Flightstick и был вполне удовлетворен скоростью и легкостью реакции. Следует, однако, отметить слишком высокую чувствительность программы к перемещению джойстика, затрудняющую маневрирование в узких местах. Похоже, Raptor разрабатывался в расчете на цифровые контроллеры наподобие Gravis Gamepad, у которых эта проблема отсутствует. Но, повторюсь, даже с CH Flightstick (который, в принципе, не рассчитан на игры такого типа) управление было просто великолепным.

Самая привлекательная сторона Raptor — это его графика. Фоновое изображение прокручивается очень плавно, несмотря на значительное количество мелких деталей. Взрывы, корабли противника, оружие и сам Raptor анимированы очень хорошо, разработчики не пожалели времени на прорисовку большого количества кадров для каждого события. Даже при большом количестве крупных объектов игра на экране не приостанавливается и не замедляется. Корабли противника и Raptor отбрасывают на землю (фон) серые и коричневые тени. Это выглядит вполне реально, но несколько других цветов могли бы внести в игру дополнительное разнообразие.

Небольшие задержки могут возникнуть лишь в том случае, если у вас в машине установлено всего 2МБ памяти, однако в рекомендуемой конфигурации (4МБ) игра идет очень плавно. Скорость и качество игры практически не зависят от типа центрального процессора — мне не удалось заметить сколь-нибудь существенной разницы между 386 и 486 компьютером, и, говорят, игра идет не менее плавно даже на самых медленных 386. Для самых медленных машин предусмотрена специальная опция «Low Detail», немного упрощающая графику.

На 286 компьютере запустить Raptor нельзя, так как для работы ему требуется расширитель DOS (DOS-extender).

Несколько слов хотелось бы сказать о звуковой дорожке игры. Музыка во вступлении и на экранах настройки отличается высоким качеством и вполне соответствует ситуации. Однако, как только начинается собственно действие, музыка немедленно убирается на задний план и становится несколько



скучноватой и повторяющейся. Конечно, вы можете сбалансировать громкость музыки и эффектов, но в любом случае, если вы не устанавливаете музыку на максимальную громкость, эффекты ее почти полностью заглушают. Кроме того, вы не можете регулировать баланс в процессе игры — такая возможность существует только перед ее началом. Сами звуковые эффекты не отличаются особенным разнообразием и при активных действиях сливаются в сплошной шумовой фон.

В некоторых случаях возникает еще и такая проблема: звуковые эффекты начинают пропадать или зацикливаться и это продолжается до полной перезагрузки игры. Правда, случается это не очень часто, и поэтому не особенно раздражает.

Несколько разочаровывает отсутствие в Raptor оцифрованной музыки, как, например, в играх Zone 66 или Halloween Harry фирмы Apogee, а к той, что есть, было бы неплохо добавить немного низких частот.

Самый серьезный недостаток Raptor заключается в том, что сама игра несколько однообразна и в сущности ничем не отличается от сотен других подобных игр. Противники перемещаются по экрану сверху вниз, их движения подчиняются достаточно простым закономерностям. Каждый корабль противника отбрасывает тень, которая становится заметной еще до его появления на экране — это дает возможность заранее подготовиться и подстрелить его в самом начале. У вас нет необходимости огибать какие-либо препятствия или прокладывать путь через лабиринт, как, например, в игре Tubular Worlds. Корабли противника никогда не появляются снизу или сбоку. Все их типы ведут себя примерно одинаково.

Виды вооружения можно разделить на две категории — постоянно активные и активные по выбору, который осуществляется нажатием клавиши Control или второй кнопкой джойстика.

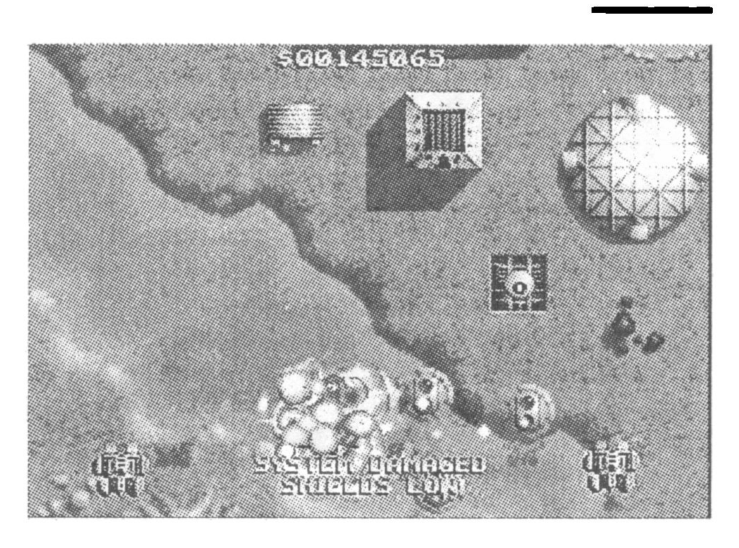
В качестве специального оружия вы можете воспользоваться так называемой мегабомбой, которая уничтожает или, по крайней мере, повреждает все, что находится на экране. К сожалению, на детонацию бомбы требуется некоторое время. Поэтому использовать ее целесообразно лишь в том случае, когда вы знаете, что к вам приближается серьезный противник, например, «главный босс», появлением которого завершаются все уровни. Это еще одно слабое место игры. Несмотря на различный внешний вид, все эти «боссы» ведут себя совершенно одинаково. После того, как вы справились с первыми двумя, остальные семь уже не представляют никакой сложности — о них можно даже не задумываться.

Вообще говоря, то же самое можно сказать и обо всей игре: после нескольких уровней ничего особенно интересного в ней уже не остается. Впрочем, ничего плохого в таком бездумном развлечении нет, и многим оно может даже показаться привлекательным. Тем не менее, Raptor много теряет из-за своей однообразности, несмотря на отличную графику, звук и управление.

В игре предусмотрены три различных уровня сложности и возможность «тренировочных» полетов. Играть с минимальным уровнем сложности (rookie — новичок) очень легко и практически любой уровень можно пройти с первого раза. Моя первая попытка игры в качестве «ветерана» длилась до шестого уровня, но тоже оказалась достаточно простой. То же самое можно сказать и об уровне «elite»: как только появляются основные навыки, уничтожить все, что попадается на глаза, не представляет сложности. Если вы играли в какую-нибудь сверхсложную «стрелялку» вроде RAI DEN, то с Raptor у вас не возникнет ровным счетом никаких проблем.

Возможно, в моем разочаровании игрой Raptor немалую роль сыграло то, что я знаком со множеством игр такого типа на самых разных платформах — от Macintosh до домашних игровых видеоприставок. По сравнению с некоторыми из них Raptor выглядит весьма средне. Однако не следует забывать о том, что эта игра разрабатывалась именно для PC-компьютера, который не отличается богатым выбором «стрелялок».

Является ли Raptor лучшим лишь потому, что он единственный? Я бы не сказал. По меньшей мере, не для меня. Я бы, пожалуй, предпочел Zone 66 фирмы Epic или классику Sierra/GameArts, игру SILPHEED, так как обе они значительно разнообразнее Raptor во всем, за исключением, разве что, графики и звука. Разработав Raptor, фирма Cygnus Studio доказала, что может разработать отличный механизм для создания «стрелялок». Теперь ее разработчикам осталось выяснить, в чем же заключается привлекательность таких игр и что делает их интересными и разнообразными. В любом случае, я буду с интересом ждать их следующих выпусков.



# TORNADO — OPERATION DESERT STORM

**Andrew Stevens**

| | |
|---|---|
| Минимум: | 386SX16, VGA, 600 КБ ОЗУ, 2 МБ на диске; |
| Рекомендуется: | 486/33; |
| Управление: | клавиатура; |
| Звук: | Adlib, Sound Blaster, Roland LAPC-1/MT32; |
| Замечания: | требуется сама игра Tornado, реальный минимум процессора — 386SX25. |

Игра DESERT STORM (Операция «Буря в пустыне») фирмы Digital Integration представляет собой дополнение к популярной игре TORNADO той же фирмы и включена в стандартную поставку вышедшей недавно CD-ROM-версии игры.

### Установка

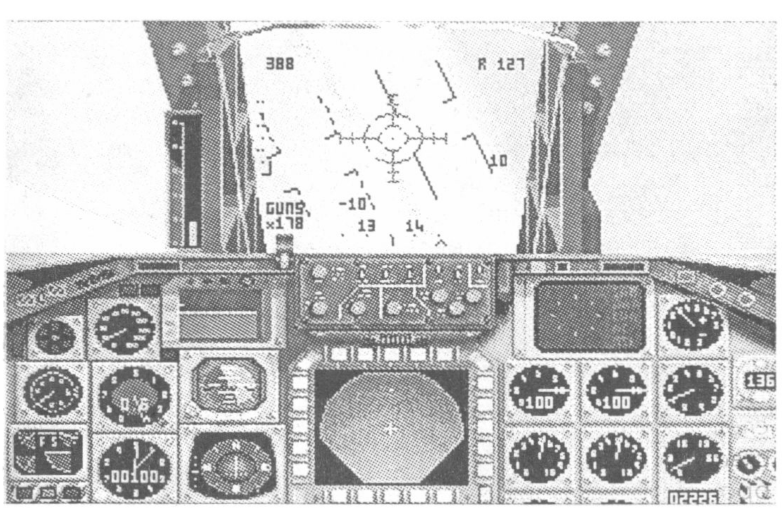
Desert Storm поставляется на одной дискете и устанавливается непосредственно поверх уже установленной игры Tornado. Процесс инсталляции достаточно прост, но, к сожалению, приводит к уничтожению существующих сведений о пилотах и о незаконченных заданиях. Независимо от версии установленной игры, после установки Desert Storm вы получаете Tornado версии 1.0D — последней из выпущенных. Для ее запуска требуется несколько больше оперативной памяти, чем для предыдущих версий. Поэтому, если игра с трудом влезала в память и раньше, то теперь вам наверняка потребуется оптимизировать конфигурацию драйверов и резидентных программ, освободив необходимое место.

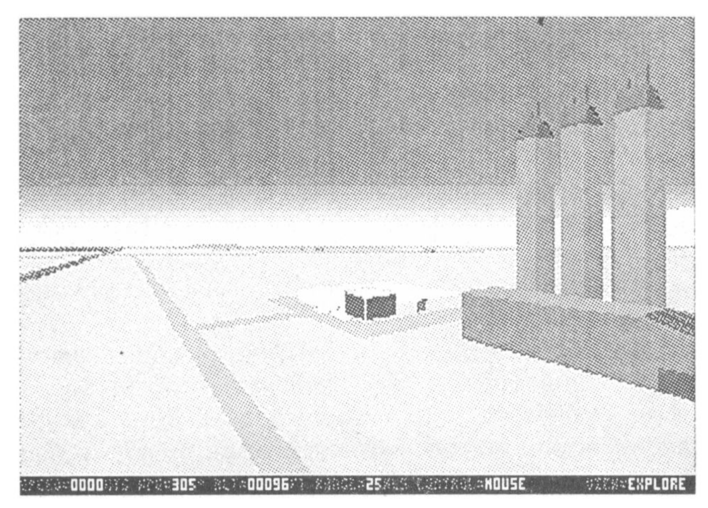
### Игра

Как нетрудно догадаться исходя из названия, Desert Storm расширяет игру Tornado, добавляя в нее новый театр военных действий, основанный на недавних событиях в Персидском заливе. Вы получаете 20 новых заданий и стандартные для Tornado три уровня совместной игры. Отмечу, что новая зона военных действий не ограничивается новой картой и заданиями — полностью переработан весь пейзаж и трехмерные наземные объекты. География новой территории повторяет реальную географию недавней зоны военных действий и нарисована в желто-коричневых тонах пустыни вместо ставших уже привычными «европейских» оттенков зеленого. Помимо этого, вместо городов, заводов и линий электропередачи в Desert Storm вы встречаете голую пустыню с нефтяными вышками, барханами и лагерями бедуинов.

Несмотря на обычные для графического аппарата Tornado ограничения на топографию и размер карты (квадрат со стороной в двести миль), территория пустыни выглядит очень правдоподобно. Карта очень плотно заполнена множеством трехмерных объектов «восточного» типа, нарисованных с большим количеством деталей. Значительное количество мелких объектов и деталей рельефа делает пейзаж реалистичным и упрощает визуальное определение высоты полета. Создатели игры не забыли и о множестве летательных аппаратов и других транспортных средств, участвующих в игре — все они приведены в соответствие с новым сценарием. Изменились как схемы раскраски самолетов («камуфляж пустыни»), так и сами самолеты: те, которые отсутствовали в заливе, заменены на более старые. Так, например, вместо современных МиГ-31 и Су-27, которых не было у Ирака, вы встретитесь с более старыми МиГ-25 и «Мираж» Ф-1. Соответствующим образом изменены и полетные модели этих самолетов (поведение в воздухе, маневренность и т.п.) Не знаю, как вам, но мне такая точность очень понравилась.

В игре Desert Storm изменен также механизм ведения боевых действий, от которого зависит ход компании. Механизм, применявшийся в исходной версии игры, приводил к созданию сценариев «войн-противостояний», в которых воюющие стороны изматывали друг друга в воздухе, оставаясь примерно в одних и тех же наземных положениях. В Desert Storm противовоздушным операциям придается большее значение, а столкновения между наземными группировками происходят чаще и быстрее. В итоге, кампания становится более мобильной, приближаясь по маневренности к самой операции «Буря в пустыне». К сожалению, внесение изменений в игру привело к появлению ряда ошибок, которые исправ-






лены только в следующей версии (1.0е) — приобретайте или ищите в сети именно ее.

Как и можно было ожидать от игры-дополнения, ее разработчики нашли время не только добавить новые эпизоды, но и «отполировать» саму игру. Последовательность заданий приближена к ходу самой войны в заливе, а в руководстве приведено немало любопытной и познавательной информации, касающейся как самой игры, так и хода реальных военных действий. Карта военных действий содержит множество характерных деталей. Например, группа возвышенностей к югу от главных военных баз союзников образует длинный узкий коридор, получивший у летчиков название «Аллеи звездных войн» из-за сходства с коридором из известного сериала. Линия защиты иракских сил также соответствует действительности — с запада на восток на карте протянулась цепочка укреплений и бункеров с крышами «ниже уровня земли».

### Заключение

Если вы приобрели игру Tornado и она вам понравилась, то Desert Storm — именно для вас. Новая графика, антураж пустыни, 20 тщательно разработанных новых заданий и улучшенный механизм ведения военных действий — все это вполне оправдывает затраты на ее приобретение.

# STARLORD

**_Дудник М.Е._**

***Когда мы играем в эту игру, то с помощью MICROPROSE ощущаем всю красоту и величие космоса.***

*(Джейсон Дьюттон, менеджер Microprose UK Games DIVISION)*

Идиллическая картина: счастливые дети играют у искрящихся на солнце вод прохладного ручья, рядом сидит древний старик, который помнит старые добрые дни, юношескую любовь, войну и мир... Зеленая трава, а в ней — калейдоскоп полевых цветов. Даже не верится, что где-то в галактике существует такое красивое место. К сожалению, ничто не вечно...

Шар планеты содрогается под ударами варварского оружия — бомб высокой мощности. Кто же посягнул на этот рай? Это скупой и властный тиран, преследующий только собственную выгоду. Его непобедимая армия пытается установить контроль над богатым минеральными ресурсами районом галактики.

Захватчики предъявляют ультиматум. Убийства, похищения, голод и коррупция царят во всей галактике. Правители самых сильных и уважаемых семейных кланов-домов предъявляют ультиматум императору с предложением отказаться от власти. Но следует отказ — и они готовятся к решающей схватке за трон. Моральный дух падает, начинается брожение умов, и группа недовольных «старлордов» развязывает войну...

Теперь, когда вы получили достаточное представление о ситуации в галактике, поближе взгляните на игру.

STARLORD еще в начале 1994 года являлся претендентом N1 на титул «игра года». Успех ей обеспечивает захватывающий сценарий, интересное стратегическое решение, высококачественная графика, а главное и основное — великолепные сцены космических сражений, выполненные в трехмерной графике.

Вы играете роль молодого и полного амбиций «старлорда», мечтающего подняться на самый верх аристократической лестницы. При феодальном строе, как мы знаем, все на руку молодым, честолюбивым людям, которые не обременяют себя морально-этическими соображениями и не боятся запачкать руки в крови. Для достижения цели «старлорд» может использовать разные способы — это наемные убийцы, коварные предатели и обширные фамильные связи. Но путь наверх далеко не прост!

Торгуя и воюя, вы пройдете путь от ранга барона до герцога. В идеале вы должны достигнуть титула короля. Но и справившись с большей частью трудностей, почивать на лаврах некогда — есть еще 999 других не менее отчаянных лордов, которые спят и видят себя в тронном зале. Король и только король может бороться за титул императора галактики. Вы должны сделать все, чтобы стать королем, и когда добьетесь этого — закончите игру.

Прежде чем объявить себя властелином галактики, вы должны стать официальным членом 5 семейных кланов-домов и занять в них вакантное место короля или королевы.

В начале игры вы выбираете себе планету-базу и распределяете небольшое количество минералов и продовольствия, насколько позволяют хранящиеся в сокровищнице небольшие денежные средства. Ведя переговоры со «старлордами» окружающих звездных систем, вы стараетесь вызвать их расположение, уважение и даже внушить боязнь и начинаете путь вверх по иерархической лестнице. А чтобы не сорваться, нужны и удачная торговля, и выгодный брак, коварные семейные сговоры и отражение происков отвергнутых претендентов. Все это помимо боевых действий!

Торговля занимает значительную часть этой игры и обеспечивает ваш атакующий флот едой и водой. Покупки — это тысячи мелочей, о которых нужно заботиться. Необходимы артефакты, боевые корабли, наемники и даже боевые награды.

Свадьба — важный стратегический момент. Нужно предварительно выяснить и оценить преимущества вашей возлюбленной, а она в свою очередь оценивает вас. Зато если вы породнились с могущественной семьей, она ваш союзник. Вооружайте войска — и в атаку!

Атака! Космическое сражение! Вот где вы с помощью потрясающей 3-мерной графики почувствуете себя всесильным и могущественным. Чтобы не уничтожать плодородные и богатые минералами планеты, армады из сотен боевых кораблей располагаются где-то в пустынных районах галактики или над бесплодными планетами.

Возможны два варианта битвы. Первый вариант: компьютер сам определяет победителя. По ключевым факторам, взвешивая сильные и слабые стороны обоих флотов, он проведет огромное количество вычислений, комбинируя различные варианты, и определит победителя.

Второй вариант точнее и веселее первого. Выбрав опцию «REAL-TIME», вы занимаете пилотское кресло одного из своих космических кораблей и, контролируя его, будете отдавать приказы другим кораблям вашего флота.

Огромное удовольствие вы получите от самой трех-мерной битвы на фоне красивой планеты и космических кораблей, изображения которых насыщены деталями.

Старлорды-враги действительно очень хитры. Так, путешествуя с небольшим эскортом вокруг своей солнечной системы, вы подвергаетесь нападению лорда-противника, спрятавшего свою эскадру в укромном месте за какой-нибудь пятой луной. Он сразу видит, что ваши силы невелики, и требует уплаты огромной контрибуции. Принять их зачастую невозможно. Начинается битва, в результате которой ваш корабль захвачен, а вас высаживают на богом забытой необитаемой планете, где помощи придется ждать, возможно, многие годы...

Помимо 3-мерных битв, эта игра содержит множество других интересных ситуаций: вы расходуете и пополняете свою армию, ищете сокровища, которые откроют пути к захвату власти над другими домами и даже к свержению императора.

Если ваша планета будет обнаружена и атакована вражескими кораблями, то почти вся ваша семья погибнет, но ваш сын сможет продолжить свой род на другой планете. STARLORD — великолепная игра для «любителей дворцовых переворотов»!

# GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS

| | |
|---|---|
| Минимум: | 386, VGA, 4 МБ ОЗУ, 17 МБ на винчестере. |
| Управление: | мышь. |
| Звук: | Sound Blaster, Adlib, Pro Audio Spectrum, PAS 16, Microsoft Sound System, Roland MT-32, General MIDI. |

Не многие компьютерные игры-приключения могут похвастаться тем, что захватывают играющего в них не хуже хорошо написанного романа. Большинство таких игр основаны либо на каком-нибудь комическом сюжете, либо на простой детективной истории. В лучшем случае вам может попасться игра в жанре fantasy, действие которой разворачивается на фоне старинных замков, эльфов и драконов. И уж совсем редко встречаются игры со сложным сюжетом и хорошо продуманными персонажами — игры, дающие вам ощущение «настоящей истории».

В качестве примера игры последнего типа можно привести игру Gabriel Knight: Sins Of The Fathers (Gabriel Knight: Грехи отцов, GK), выпущенную фирмой Sierra On-Line. Сюжет этой игры сложен и запутан, а персонажи практически не отличаются поведением от живых людей. Не спрашивайте меня, как это удалось фирме Sierra, специализирующейся на играх типа Space Quest или King Quest, — я знаю не больше, чем вы. Тем не менее, Gabriel Knight производит значительно лучшее впечатление, чем уже несколько надоевшие выпуски «XXX Quest #NNN». Даже если вы, полагаясь на свой предыдущий опыт, терпеть не можете игры такого типа, попробуйте запустить Gabriel Knight — возможно, ваше мнение о фирме Sierra изменится в лучшую сторону.

Приятные сюрпризы начинаются буквально с первых же минут. Распечатав коробку с игрой, вы обнаруживаете в ней небольшую книгу, в которой рассказывается об охоте на ведьм, любви, предательстве и многих других интересных вещах, происходивших в 1693 году. И хотя связь книги с игрой становится заметной значительно позже, вы уже с самого начала настраиваетесь на своеобразную атмосферу Gabriel Knight — хорошо продуманный сложный сюжет, реалистичные персонажи, напряженная обстановка.

Действие Gabriel Knight происходит в наши дни. Вы играете роль хозяина книжного магазина в городе Новый Орлеан, которому для написания собственной книги приходится расследовать серию убийств, возможно, связанных с культом Вуду. Помимо этого, в самом начале игры происходит множество загадочных событий — вам снятся странные сны, звонят из Германии люди, которых вы никогда не знали, и, в довершение всего, вы встречаетесь с женщиной по имени Malia Gedde. На мой взгляд, вполне достаточно как для начала, так и для того, чтобы запутаться.

Все усложняется еще и тем, что перед вами не стоит какая-либо очевидная цель — нет ни противника, которого необходимо победить, ни предмета, который необходимо получить. Чем больше вы узнаете о действующих лицах и окружающей обстановке, тем больше возникает у вас новых вопросов. Поэтому единственное, что вы можете делать, — это обращать самое пристальное внимание на все, что происходит на экране, и не упускать из виду ни одной мелочи. Особенно серьезно следует отнестись к общению с персонажами игры — они могут рассказать вам немало интересного да и сами по себе весьма примечательны.

В отличие от большинства других приключенческих игр с «картонными» персонажами и примитивными диалогами, в игре Gabriel Knight ваши беседы с другими действующими лицами являются основой разворачивающегося действия и ключом к решению большинства загадок. Значительную часть времени вы проводите за использованием иконки «interrogate» («спросить»); при этом вы можете спрашивать своих собеседников о них самих или о вещах, которые уже вам известны. Почти все имеющиеся в игре головоломки заключаются в том, чтобы найти правильного человека, который сможет вам что-либо рассказать, или же в том, чтобы задать тому или иному персонажу правильный вопрос, ответ на который даст вам возможность продвинуться дальше.

Однако, независимо от темы беседы, у персонажей игры находится, о чем с вами поговорить. Отбросьте в сторону предвзятость — даже за грубоватой внешностью сержанта полицейского управления скрывается очень непростая личность. Сами диалоги также примечательны. Вот хотя бы несколько примеров:

(Гэбриел выходит из своей студии в магазин и обращается к своей помощнице Грейс)

— Что новенького, Грейс?

— Ничего особенного. Восхищаюсь порядком в твоих учетных книгах.

— Что поделать, ненавижу связывать себя правилами.

— И привязываешь себя на ночь ремнем к кровати? Хм...

(Гэбриел осматривает барабаны в Музее Вуду, к нему обращается хозяин)

— Пожалуйста, не трогайте эти барабаны. Они настоящие...

— Настоящие что?

— БАРАБАНЫ! Не трогайте их!

Я специально привел эти юмористические примеры, потому что их легче всего оторвать от контекста. Однако, помимо юмора, у персонажей игры есть многое, чем они могут с вами поделиться — детектив Мозли просто в восторге от Нового Орлеана, бабушка пользуется малейшей возможностью для того, чтобы вспомнить прошлое семьи Гэбриела, а профессор из университета — типичный образчик увлеченного своим делом ученого.

Речь каждого персонажа весьма разнообразна и похожа на высказывания живых людей. Благодаря этому игра Gabriel Knight действительно погружает вас в атмосферу реальных действий — гораздо более реальных, чем в других играх-приключениях.

Вы действительно ощущаете себя главным действующим лицом. Когда ваша помощница Грейс подшучивает над вами, у вас возникает желание достойно ей ответить, а когда кто-нибудь из персонажей игры погибает, вы переживаете не меньше, чем если бы погиб ваш знакомый. Вы постоянно ощущаете атмосферу игры — занимаясь решением головоломок, вы действительно ощущаете страх, напряженность или восхищение.

Хотя сами головоломки и загадки не отличаются чем-либо особенным, они, тем не менее, достаточно увлекательны и их решение доставляет удовольствие. Подбор задач осуществлен таким образом, чтобы помочь играющему отождествить себя с Гэбриелом и сделать игру более реальной. Как уже отмечалось, большая часть головоломок заключается в том, чтобы найти человека, который может ответить на интересующий вас вопрос, или в том, чтобы задать правильный вопрос тому или иному персонажу.

Игра не отличается особенным разнообразием команд типа «Применить объект А к объекту Б необычным способом», большинство задач логически вытекают из сюжета игры и неразрывно связаны с происходящим действием.

Игра отличается превосходной графикой и отличным звуком (особенно сильное впечатление производит хорошо подобранное музыкальное сопровождение). Я хотел бы порекомендовать вам обратить особое внимание на фон в некоторых сценах — Музей Вуду, например, просто восхитителен. В игре присутствует также рекурсивная последовательность снов Гэбриела, а некоторые изображения рассчитаны на то, чтобы воскресить в памяти играющего отрывки из прилагавшейся к игре книги.

Интерфейс в игре Gabriel Knight, за исключением экрана «interrogate», на котором вы задаете

персонажам вопросы, представляет собой стандартную оболочку игр фирмы Sierra, в которой для выбора тех или иных действий используются соответствующие иконки. Некоторые называют такой интерфейс системой «мозг-не-нужен». Однако вам так много времени придется проводить в беседах с другими действующими лицами, что, скорее всего, у вас не будет особенного желания восхищаться простотой, с которой вы управляете игрой в других режимах. В этой игре вас не раздражает ограниченное количество возможных действий, так как большинство головоломок относятся не столько к предметам, сколько к живым существам.

Хочу отметить еще несколько важных моментов. Прежде всего — в первой версии игры есть ошибки! Вам потребуется специальный файл с исправлениями от фирмы Sierra. Если же вам не удастся его добыть, то для правильной работы игры ее придется запускать на «голой» машине, убрав файлы CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT. В противном случае вы не сможете правильно записать на диск состояние игры.

Еще одно замечание — обратите внимание на то, как удачно игра передает реальную обстановку тех мест, где происходит действие. Если вам доводилось бывать в Новом Орлеане, вы несомненно узнаете изображенные в игре кладбище Сен-Луи и площадь Джексона, не говоря уже об общей атмосфере.

Игра с самого начала разрабатывалась в расчете на CD-ROM. Если вы будете пользоваться сокращенным дисковым вариантом, вам придется отказать себе в удовольствии посмотреть отличные видео-эпизоды (в том числе и сны Гэбриела). Кроме того, вы не сможете услышать настоящие голоса живых актеров — Марка Хемила (игравшего роль Люка Скайуолкера в фильме «Звездные войны»), Майкла Дорна (лейтенант Ворф, «Star Trek») и многих других. Если у вас еще нет дисковода для CD-ROM, то желание «как следует» поиграть в Gabriel Knight — отличный повод его приобрести.

Еще пару слов стоит сказать о развязке игры — просто великолепно! Окончание хорошо продумано, выглядит естественно и не оставляет вас «у разбитого корыта», подобно некоторым другим играм. Скажу только, что, пройдя игру полностью, я через некоторое время запустил ее снова и повторил все сначала, а потом еще и еще раз — только для того, чтобы опять испытать все, что со мной происходило.

В общем и целом, на мой взгляд, Gabriel Knight — отличная игра, почти идеал современной приключенческой игры. Головоломки достаточно интересны, а их решение доставляет удовольствие. Если учесть, что они окружены почти настоящими персонажами и сложным сюжетом, то чего еще можно пожелать от игры такого типа? Если вам нужна игра, которая свернет ваш мозг набекрень, или же нечто такое, что заставит хохотать до упаду, то поищите что-нибудь другое. Но если вы ищете игру, не уступающую по силе воздействия хорошему роману, то ваш выбор не так уж и богат, и Gabriel Knight — как раз для вас.

# TFX — TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT

***Andrew Stevens, Joerg Stenger***



отите летать на самых современных самолетах, охотиться в воздухе на тех, кто вам не нравится, и, вместе с тем, оставаться хорошим парнем? Именно это потребуется от вас в игре TFX — одном из последних авиатренажеров фирмы Ocean Software.

Эта игра совмещает в себе упакованные в отличную графическую оболочку черты обычной «леталки» с чертами аркадных игр, в которых от вас требуется принятие определенных решений. Действие происходит в недалеком будущем. Вы выступаете в роли пилота ООН, выполняющего задания в различных «горячих точках» планеты — в Сомали, Колумбии, Ливии, Югославии и Южной Атлантике.

В зависимости от конкретного задания и района боевых действий вы управляете одним из трех самолетов — F117A «Stealth Fighter», F22 «Superstar» и Eurofighter 2000. Когда игра была выпущена, реально существовал только самый первый из них, а остальные два должны появиться в небе не раньше конца 1990-х годов. Поэтому фирма Ocean взяла на себя смелость разработать тренажер на основе той информации об их характеристиках, которая уже доступна.

Игра продается под маркой фирмы Ocean Software, однако разрабатывалась малоизвестной фирмой Digital Image Design (DID).

### Первые впечатления

Вообще говоря, мы были несколько разочарованы, установив игру на свой винчестер и немного с ней поэкспериментировав. TFX поставляется на восьми дискетах, в комплекте есть описание и краткий справочник. Описание, однако, производит более чем неблагоприятное впечатление — оно слишком бедно и, похоже, печаталось в большой спешке. Многие режимы в игре остались неописанными, а по некоторым информации явно недостаточно (например, в руководстве ничего не говорится о двух режимах, в которых может воспроизводиться изображение из кабины пилота). В руководстве отсут-

ствует техническая информация, значительно облегчавшая освоение таких игр, как, например, Falcon или Tornado. Тактике ведения воздушного боя, например, посвящена всего одна страница, да и ее содержание можно без всякого ущерба свести к двум позициям:

— старайтесь выйти своему противнику «в хвост»;

— сбивайте противников за пределами прямой видимости.

Об этих принципах, думаю, может догадаться даже тот, кто никогда не видел авиатренажера.

Очень похоже, что фирма Ocean во что бы то ни стало хотела выпустить игру в продажу к Рождеству — в программе имеется большое количество мелких ошибок и недоработок, которые несомненно были бы выявлены в ходе серьезного бета-тестирования:

— в меню конфигурации вы можете выбрать язык сообщений, однако на самой игре этот выбор никак не сказывается;

— в игре предусмотрена поддержка джойстика Thrustmaster FCS, однако его невозможно откалибровать и поэтому управлять рулем направления можно только при помощи второго джойстика: клавиатурный аналог отсутствует; кроме того, нет возможности плавно управлять мощностью двигателей;

— установки в меню, управляющем степенью реализма игры, теряются при каждом выходе из программы;

— в режиме «Командующий ООН» ("UN Commander") отсутствует Южноатлантический театр военных действий; и хотя в руководстве сказано, что причина этого — «оказанное на фирму дипломатическое давление», скорее всего, это давление исходило от парней в деловых костюмах, говорящих о «выпуске к Рождеству», а не от вежливых, но непреклонных дипломатов в лимузинах;

— руководство настаивает на том, что 4МБ оперативной памяти вполне достаточно, чтобы игра работала без файла подкачки (виртуальной памяти), однако на нашей машине с 4МБ памяти игра отказывалась работать, пока ей не позволили пользоваться файлом подкачки 4МБ.

Среди более серьезных недостатков игры TFX — проблемы с выводом изображения. Программа конфигурации настаивала на том, чтобы был установлен минимальный уровень детализации на машине, которая выводила в играх Falcon и Tornado отличное изображение со всеми деталями. Сначала мы решили, что это какая-то ошибка, однако ряд экспериментов показал, что при максимальном уровне детализации скорость вывода кадров иногда падала ниже допустимой — изображение становилось «дергающимся». Главным образом это происходило тогда, когда самолет пролетал над верхним краем облаков или когда в поле зрения было много наземных объектов. Конечно, это вызвало разочарование, особенно если учесть то, что качество графики в TFX почти не улучшилось по сравнению, скажем, с Tornado.

Кроме того, игра предоставляет небогатый выбор противников и союзников. На вашей стороне могут действовать Boeing E3 Sentry (AWAKES), Lockheed C130 Hercules и вертолет Boeing CH 47D Chinook. Противники ограничены самолетами F-16 Fighting Falcon, МиГ-29 и МиГ-21. Даже в игре Tornado (а воздушные бои играют в ней далеко не главную роль) выбор значительно богаче.

С другой стороны, игра отличается большим разнообразием типов оружия, которое можно использовать. Это и множество самонаводящихся ракет «воздух-воздух», и обыкновенные бомбы, и самонаводящиеся кластерные бомбы, и ракеты «воздух-земля» Maverick и Harpoon и даже такие виды оружия, как JP233, Durandal, AGM-88 HARM и AGM 122A.

К другим несомненным достоинствам TFX следует отнести поддержку заданий с использованием авианосцев, а также впервые реализованную в авиатренажере возможность заправки в воздухе. Однако, как уже смогли заметить всерьез увлеченные авиацией читатели, такой выбор самолетов и оружия несколько снижает общую достоверность игры.

Большинство неточностей вполне могут быть замечены тем, кто имеет хотя бы приблизительное представление о характеристиках и возможностях использованных в игре самолетов и вооружения. Так, например, ни один из моделируемых в TFX самолетов не предназначен для взлета с палубы авианосца — F22 нельзя даже поместить в катапульту. В руководстве написано, что это «специальный вариант» F22. Хорошо, но почему же тогда нигде в игре не упоминается вариант Eurofighter 2000 для авианосцев (а такой самолет тоже планируется к выпуску)?

Далее, трудно предположить, что такое громоздкое оружие, как JP233, можно установить на какой-нибудь другой самолет, кроме Tornado. Ведь аэродинамика JP233 разрабатывалась именно для установки на Tornado, и другой самолет просто не сможет удержаться в воздухе, имея JP233 на борту. Какой смысл устанавливать такое громоздкое и хорошо заметное на экране радара вооружение на практически неуловимые F117 и F22, лишая эти самолеты их основного преимущества — невидимости?

Еще одно серьезное разочарование было вызвано тем, что во всех трех моделях самолетов кабина пилота выглядит примерно одинаково. Конечно, разработка трех различных панелей управления требует значительных затрат времени и человеческих ресурсов. Однако без нее утверждение о том, что в игре моделируются три различных самолета, выглядит, мягко говоря, не очень обоснованным.

И, наконец, от игры 1994 года можно было бы ожидать хоть минимальной поддержки режима с несколькими игроками. TFX же не предлагает ничего даже отдаленно похожего на это — ни совместных действий на двух машинах, ни дуэли в воздухе.

## Игра

После запуска TFX на экране появляется меню, в котором можно выбирать между пунктами "Arcade", "Training", "Simulator", "Tour of duty", "Flash points" и "UN Commander".

Режим "Arcade" аналогичен режимам "Instant Action" в игре Falcon-3 или "Zulu Alert" в F29-Retaliator. Вы находитесь в воздухе, запас вооружения не иссякает, не уменьшается и количество нападающих на вас противников. Основная (и единственная) ваша задача — уничтожить как можно больше самолетов противника до тех пор, пока вам это не надоест.

В режиме "simulator" вы должны взлететь и выполнить определенное задание — садиться не обязательно. В этом режиме вы остаетесь невредимым и после того, как разобьетесь.

В режиме "training" вам придется выполнить 10 сложных заданий, каждое из которых максимально приближено к реальности. Эта тренировка должна подготовить вас к игре на более сложных уровнях (в остальных режимах) и научить управлять всеми тремя самолетами в самых разных боевых и погодных условиях. В этом режиме вы не можете изменять свои задания, курсы и театры военных действий. Весьма раздражает то, что, войдя в режим тренировки, вы не можете из него выйти до тех пор, пока не выполните все задания. Успешно пройти этот режим достаточно сложно, однако затраченные усилия вполне окупаются впоследствии.

Режим "Tour of duty" — последовательность заданий, которые вы выполняете в качестве пилота военно-воздушных сил Организации Объединенных Наций. В этом режиме вы должны соблюдать правила, принятые в этой организации (например, не бомбить дошкольников).

Выбрав "Flash points", вы начинаете применять на практике те знания и умения, которые приобрели в режиме "training". Будучи членом одной из военных частей ООН (в зависимости от используемого самолета) вы получаете приказы от своего непосредственного начальства, а также всевозможную дополнительную информацию — из новостей, пресс-конференций и совещаний ООН. Вы не можете выбирать свое вооружение.

И, наконец, режим "UN Commander" обеспечивает вас максимальной свободой действий. При помощи спутниковых фотографий вы выбираете театр военных действий и цели, их количество и характеристики, время вылета, погоду, вооружение и самолет.

У нас сложилось впечатление, что интереснее всего играть в режиме "Arcade" — против вас сражается много противников, большую часть которых не так уж и сложно сбить, игра сопровождается отличной музыкой, изображение высокого качества. Вообще, нам кажется, что такие сложные игры, как TFX, имеет смысл использовать только в двух режимах — имитации полета (при этом вы можете почувствовать атмосферу воздушного боя) и настоящего тренажера (как можно более точно имитирующем настоящий воздушный бой).

Что же полезного можно извлечь из более сложных уровней?

Игра достаточно точно моделирует особенности полета каждого из трех самолетов и предусматривает множество деталей, помогающих игроку ощутить себя пилотом настоящего истребителя. Например, F117, как и в реальных условиях, несколько проигрывает двум другим самолетам в маневренности и скорости, а самолетом F22 очень легко управлять даже на самых высоких скоростях. Для большего реализма в игре используются настоящие географические карты театров военных действий и вращающийся «виртуальный кокпит» для слежения за самолетами противника. При сильных перегрузках вы слышите в наушниках собственное тяжелое дыхание.

Использование реальной географии — большой плюс, так как большинство целей и курсовых отметок в игре находятся именно там, где им и следует быть. Весьма полезной оказалась функция «автовосстановления». В общих чертах она предназначена для того, чтобы обезопасить вас от столкновения с наземными объектами, когда ваше внимание полностью занято сложными маневрами на небольшой высоте.

В игре TFX используется большое количество различных видов как из кабины самолета, так и извне. Помимо стандартных режимов, вы можете включить режим инфракрасного (ИК) сканирования для наведения на цель бомб с лазерной наводкой, а также ИК-режим для условий недостаточного освещения.

К сожалению, у вас нет возможности «запереть» виртуальный кокпит на каком-либо объекте таким образом, чтобы не терять его из поля зрения. Да и скорость движения кокпита явно недостаточна для слежения за быстро перемещающимися воздушными целями. В результате в самом разгаре воздушного боя вы можете обнаружить, что с трудом представляете себе обстановку в воздухе. Вместе с тем, интеллектуальные алгоритмы, управляющие движением самолетов противника, также не отличаются особенной сложностью, поэтому в большинстве случаев сбить тот или иной самолет не так уж трудно.

Если вас интересует главным образом ощущение полета, то, несомненно, игра TFX вам понравится. Хотя графика и не так хороша, как утверждает реклама, в игре неплохо сочетается разнообразие воздушных ситуаций с множеством новшеств, использованных для создания эффекта присутствия.

Однако, если вас интересует хороший тренажер воздушного боя, TFX — не для вас. Несмотря на утверждения рекламных проспектов, игра даже близко не подходит к чему-либо «настоящему» — слишком много в ней неточностей и упрощений, даже если принять во внимание общую «художественную» концепцию. Приведем некоторые примеры:

— Расстояние, на котором в игре можно визуально заметить наземный объект или самолет противника, неправдоподобно велико. Как, интересно, в настоящем воздушном бою можно увидеть полк пехоты с высоты более 20 миль?

— Прицел пушки представляет собой просто две концентрических окружности — в вашем распоряжении нет ни разметки, ни исторической «воронки».

— Угол зрения «радара» составляет 360 градусов, то есть полный круг — вообще-то неплохо, но не очень реально.

— Применение вашего оружия не оказывает никакого действия на ваш самолет, то есть у вас нет

необходимости маневрировать, чтобы не попасть в зону взрыва своих собственных бомб.

— Планирование полета очень упрощено. Как и в играх фирмы Microprose, вы можете только выбрать самолет, основную и дополнительную цели, точки взлета и посадки, а также (при необходимости) точки дозаправки. В TFX у вас нет возможности самостоятельно проложить курс, избегая опасных районов. Кроме того, вы не можете спланировать задание с участием двух самолетов — хотя бы со своим ведомым, как в Falcon 3.

— Устройство предупреждения о нападении весьма примитивно и не предоставляет вам информации о том, откуда исходит опасность. Это очень усложняет маневрирование в тех случаях, когда вам необходимо уклониться от ракеты. Вы получаете сообщения типа «уклонись влево/вправо», однако они, конечно, не могут заменить всей необходимой для совершения маневра информации.

Чтобы подвести черту под этими рассуждениями, отметим следующее: если вас интересует именно игра, вам следует попробовать TFX. В ней есть множество деталей и свойств, появление которых давно уже ожидается любителями подобного обеспечения во всем мире. Правда, перед тем, как отправляться за CD-ROM или дисками с этой игрой, позаботьтесь о приобретении достаточно мощного компьютера — скорее всего, вас мало устроит качество игры на 386SX.

Если же вам нужен настоящий тренажер воздушного боя, то лучше всего поискать что-нибудь другое. Возможно, вас заинтересуют игры Falcon-3 или Tornado.

Похоже, большинство недостатков игры вызваны отсутствием цельной концепции у ее разработчиков, которые так и не смогли решить, что они собирались создать — то ли очередной Falcon, то ли игру, рассчитанную на любителей Strike Commander и X-Wing. В конечном итоге, игра TFX не смогла достичь вершины ни в той, ни в другой области. Естественно, весьма негативно сказалась на качестве игры и предрождественская спешка. Но, тем не менее, TFX стоит попробовать хотя бы для того, чтобы создать свое собственное впечатление о ней.

**Замечания по игре:**

— чтобы избежать совместных тренировок, введите свое имя на экране "Enroll" (запись в BBC), затем нажмите клавишу Control и Enter, чтобы зарегистрироваться;

— в наземных заданиях наиболее важные сооружения обычно самые большие по размерам;

— в воздушном бою расправляйтесь с противниками по очереди;

— если вы не можете уничтожить радар ни одним из видов вооружения, попробуйте обыкновенную пушку;

— в действиях против вражеского флота первый удар наносите по авианосцу;

— для того, чтобы вас не могли сбить, во время полета нажмите правый Shift и наберите "plop"; вы все равно погибнете, если врежетесь в землю или один из наземных объектов.

# LAWNMOWER MAN

*Ганин А.Г.*

Стивен Кинг буквально ненавидел фильм, поставленный по его книге «Косильщик лужаек», и многие критики считают, что это не было просто разочарованием, вызванным блеклостью фильма по сравнению с книгой. Здесь, по-видимому, кроется нечто другое. Тем не менее, фильм увидели более 40 миллионов зрителей, принеся его создателям около 150 миллионов долларов.

Недавно появилась компьютерная игра «Косильщик лужаек» (Lawnmower Man), действие в которой происходит внутри искусственной реальности, изображенной в фильме. Режиссер Роб Хендерсон обработал видео- и графические файлы из фильма при помощи программы 3D Studio, создав игру, не уступающую по качеству изображения играм The 7th Guest и Dragon's Lair. Даже на 80386 с 512 КБ видеопамяти игра выводит 32-цветное изображение с частотой 15 кадров в секунду.

Действие начинается через несколько секунд после окончания фильма — в тот момент, когда звонят все телефоны в мире. Благодаря вмешательству доктора Анжело, исследователя из Virtual Space Industries, Джоб Смит, умственно отсталый садовник, превратился в сверхразумный электронный организм, существующий внутри компьютерной сети. В этой же сети Джоб Смит и прячет своих теперешних жертв — доктора Анжело и других. Вы — доктор Анжело, и вам предстоит пройти 28 уровней со все возрастающей сложностью, чтобы освободить себя и своих друзей. На каждом уровне чередуются активные действия и логические задачи. Награда за успешно пройденный уровень — показ минутного видеоотрывка из фильма (изображение занимает четверть экрана).

Аркадные последовательности обычные и включают в себя бег, прыжки, а также игру-полет из фильма, в которой вы должны проложить путь через

пещеру. Среди логических задач — несколько лабиринтов, музыкальный тест и вращающийся куб, на котором вы должны прочитать свое имя. На последней стадии игры Анжело должен сбросить Джоба в электронную пропасть.

Большинство уровней «Косильщика лужаек» выглядят практически так же, как и соответствующие сцены в фильме. Однако некоторые сцены (особенно с травой, которой там еще много предстоит скосить) намеренно изображены с худшим разрешением, чтобы игра могла идти на медленных машинах. Сам Хендерсон заявляет, что вначале предполагалось использовать MPEG-компрессию для воспроизведения 30 кадров в секунду живого видео в 16 миллионах цветов, но впоследствии от этого пришлось отказаться, чтобы не исключать из числа потенциальных покупателей владельцев старых машин.

Музыку для фильма сочинил Фергюс Макнил, а тему для игры-полета — Стив Хилледж, европейский рокер 60-х годов. Музыка отлично сочетается с картинами на экране. Если бы не отсутствие возможности записи игры и не низкое качество графики в первых сценах, игру можно было бы по праву назвать отличным путешествием в мир виртуальной реальности.

(CD для DOS, $69.95)

**Технические замечания:**

1. Пользователям SoundBlaster необходимо убедиться в том, что команда SET BLASTER в AUTOEXEC.BAT набрана именно прописными буквами. Иначе программа зависает.

2. Чтобы облегчить пользователям доступ к старшим уровням игры с более качественной графикой, разработчики предусмотрели систему паролей. Для этого из каталога, в котором находится игра, дайте команду

> DTVPLAY-S SUB\PLATFORM\CATWALK2.SHT-Cx

или

> DTVPLAY-S SUB\CYBOOGIE\CBO2.SHT-Cx,

где x — буква вашего CD-ROM.

3. Во время аркадных последовательностей нажимайте клавиши управления, как только поймете, куда нужно двигаться. Работает только правильная клавиша. При прыжках точно рассчитывайте необходимое время.

4. На вращающемся кубе вам необходимо прочитать слово ANGELO. Для этого сначала поверните куб буквой A к себе. Затем правильной последовательностью будет направо, вниз, направо, вниз, направо.

# THE TERMINATOR: RAMPAGE

***Russell Webb***

**Технические требования:**

| | |
|---|---|
| Минимум: | 386/33, VGA, 4 МБ ОЗУ,18 МБ на винчестере. |
| Управление: | клавиатура, мышь (рекомендуется), джойстик, Logitech Cyberman. |
| Звук: | Sound Blaster, GUS, Roland, Aria, Ensoniq. |
| Замечания: | для работы требуется 2 МБ EMS, как можно более быстрый процессор, мышь. |

The Terminator: Rampage (Терминатор: Ярость) — новая игра фирмы Bethesda Softworks. Сюжет игры тесно переплетается с сюжетом серии художественных фильмов «Терминатор». 2029 год. Вы — боец-одиночка из Сопротивления, отправленный в прошлое. Цель вашего путешествия — 1988 год, лаборатории Cyberdyne, в которых должна появиться на свет компьютерная сеть Skynet. К 2029 году эта сеть успеет достигнуть самосознания и начнет всепланетную ядерную войну против человечества.

Новая игра является продолжением игры Terminator 2029: Cybergen. Напомню, что Terminator 2029 заканчивается победой человечества над сетью Skynet. Эта победа — результат того, что при помощи усовершенствованного кибернетического скафандра людям удается уничтожить орбитальную станцию, управляющую работой сети.

В части Rampage игры Terminator Джон Коннер и группа техников занимаются экспериментами с устройством искажения времени, обнаруженным в тайниках сети Skynet. Эксперименты эти проводятся для того, чтобы получить возможность отправлять своих агентов-терминаторов в наиболее критические периоды боевых действий с целью их предотвращения. Внезапно терминаторы начинают возникать повсюду, а коммуникационные спутники сообщают о том, что сеть Skynet снова находится на орбите, неповрежденная и готовая к боевым действиям. Проверка хранящихся в компьютере сведений показывает, что перед своим уничтожением сеть успела скопировать программу своего искусственного интеллекта в Мета-узел, который представляет собой усовершенствованную модель терминатора T-800. Сразу же после этого T-800 был отправлен в прошлое, в 1984 год, чтобы ускорить создание компьютерной сети и не дать людям воспрепятствовать ее возникновению. Вы отправляетесь за ним в прошлое, чтобы уничтожить этот Мета-узел. Однако из-за ошибки, вызванной экспериментами с машиной искажения времени, дата вашего прибытия сдвигается, и, вместо того, чтобы

оказаться в лаборатории Cyberdyne перед прибытием туда Т-800, вы оказываетесь в 1988 году, внутри сложного комплекса сооружений, заполненного киборгами и человеческими трупами. Собственно действие игры происходит внутри огромного комплекса Cyberdyne, состоящего более чем из 24 уровней. Комплекс разделен на несколько уровней: верхние четыре этажа, например, заполнены офисами, проходя по которым вы обнаруживаете канцелярские столы, перегородки, сейфы и даже мужские и женские ванные комнаты. Ниже находятся складские уровни, которые выглядят соответствующим образом — высокие потолки и множество различных ящиков и коробок. На уровне кафе вам будут встречаться ресторанные столики и кофеварки, а в соседней комнате отдыха вы найдете автоматы для видеоигр и столы для пинг-понга. Выдержаны по стилю и все остальные уровни. В целом у вас действительно создается впечатление, что вы проходите по различным помещениям одного и того же комплекса, а не просто мечетесь по ряду случайно заполненных предметами уровней.

Изображение в игре выводится в той же перспективе, что и в играх Doom или Ultima Underworld — с точки зрения играющего. В верхней части экрана находится информация о вашем текущем вооружении, а внизу — указатели здоровья и степени защищенности, а также небольшая карта или дисплей-прицел. Само изображение трехмерное и похоже на картинки в играх Wolf 3D или Blake Stone. Хотя точка зрения играющего не может перемещаться в вертикальном направлении, как в игре Ultima Underworld, у вас, тем не менее, есть возможность посмотреть на что-либо сверху вниз (например, когда вы проходите по столу или стойке бара).

От вас требуются весьма простые действия по принципу большинства «тонизирующих» активных игр: уничтожать все, что двигается. Первая задача — проложить путь к Мета-узлу, сражаясь со всеми киборгами, которые будут стараться помешать. Вторая, но не менее важная, — это собрать несколько десятков частей фазированной плазменной пушки (Phased Plasma Cannon, PCC), разбросанных по всей территории лабораторий Cyberdyne. А важна эта задача потому, что без упомянутой пушки у вас не будет практически никаких шансов выжить на более чем опасных нижних уровнях комплекса.

В поисках Мета-узла вы будете встречаться с шестью различными типами роботов и киборгов, причем каждый следующий будет опаснее предыдущего (вот их полный список — скиммеры, роботы-сканеры, терминаторы Т-800, инфильтраторы CSM-101, Мета-борги и Мета-охранники). Возрастающая опасность со стороны ваших противников, однако, вполне компенсируется увеличением мощности оружия, которое вы находите, продвигаясь вглубь лабораторий Cyberdyne — от беретты и автомата «узи» до гранатомета и даже небольшой пушки.

Замечательное свойство игры Rampage — удачное сочетание на разных уровнях противников и оружия различной мощности. Вы, например, можете оказаться на новом уровне, будучи вооруженным всего лишь ружьем SPAS-12, и немедленно повстречаться лицом к лицу с Мета-боргом. В этом случае вам придется срочно отступить на предыдущий уровень и заняться поисками находящейся где-то поблизости мини-пушки.

Говоря об отличительных чертах игры The Terminator: Rampage, нельзя не упомянуть отличную реализацию различных световых эффектов. Стоит вам хоть раз увидеть, как среди ярких вспышек выстрелов по темному коридору на вас движется терминатор Т-800, и вы сами в этом убедитесь.

В этом отношении единственный (хотя и весьма существенный) недостаток игры — это то, что для качественного изображения требуется мощный компьютер. Даже на 486DX2/50 при низкой степени детализации изображения включение световых эффектов приводит к тому, что скорость кадров падает ниже допустимого значения, изображение становится неровным и иногда на доли секунды застывает на месте.

Для того, чтобы обеспечить приемлемое качество изображения на медленных машинах (то есть на любых, кроме Pentium), в игре предусмотрено несколько сочетаний трех основных характеристик картинки: степени ее детализации, наличия/отсутствия световых эффектов и окраски пола и потолка. Если пользоваться средней степенью детализации (при этом вы различаете детали обстановки и врагов на достаточно большом расстоянии) и предпочесть раскраску пола и потолка световым эффектам, то игра становится очень плавной, а изображение — вполне качественным даже на 486DX33. Именно этот процессор фирма Bethesda рекомендует в описании к игре. Правда, как и в случае с игрой Strike Commander, настоящее удовольствие от высококачественной анимации, высшей степени детализации и полного набора световых эффектов вам может доставить только Pentium — это подтверждают те его пользователи, кто уже играл в The Terminator: Rampage.

Реализация управления игрой с клавиатуры и при помощи джойстика оставляет желать лучшего. При их использовании как ваши собственные движения, так и картинка на экране становятся очень резкими, а время реакции на нажатие кнопки — очень большим. Частично это можно устранить установкой минимальных значений всех графических параметров, однако наиболее приемлемым вариантом является, конечно, использование мыши. В этом случае вы двигаетесь очень плавно, и компьютер мгновенно реагирует на все ваши действия. Можно также рекомендовать использование трехмерного указателя вроде Logitech Cyberman 3D. Rampage и Shadowcaster фирмы Origin — одни из первых игр, которые поддерживают устройства такого типа.

Без сомнения, Rampage превосходит по качеству всех своих предшественников. Благодаря использованию полноценной трехмерной графики с сектором обзора 360 градусов были устранены «мертвые зоны», которые не просматривались играющим в предыдущей версии.

В игре использовано очень много украшающих ее изображений различных предметов, находящихся в помещениях лабораторий. Все эти изображения отлично прорисованы и выполнены в том же

стиле, что и в игре Wolf 3D, то есть выглядят одинаково со всех сторон (некоторые из картинок, возможно, излишне натуралистичны, например, изображение полуразложившегося трупа, облепленного мухами).

В игре решена еще одна проблема, которая серьезно ухудшает качество изображения в играх Wolf 3D, Ultima Underworld и даже в Doom — низкое разрешение изображения при рассматривании противников с близкого расстояния. В Wolf 3D, например, когда вы подходите к противнику вплотную, перед вами оказывается просто пятно, состоящее из разноцветных пикселов очень большого размера.

Несмотря на очень хорошее общее впечатление от игры, хотелось бы отметить и несколько наиболее очевидных недоработок. Первая из них касается частей фазированной плазменной пушки, разбросанных по всем помещениям лабораторий Cyberdyne.

Когда вы попадаете на новый уровень, вам показывают результаты так называемого «нейросканирования», то есть сообщают, что «на этом уровне нет частей PPC» или что «на этом уровне есть одна или несколько частей PPC». Проблема заключается в том, что это сообщение остается неизменным даже после того, как вы подбираете упоминавшиеся в нем части. Так как плазменная пушка вам действительно необходима для того, чтобы пройти нижние уровни лабораторий и уничтожить Метаузел, в поисках ее деталей вам придется обыскать почти все помещения всех уровней.

На первый взгляд, в этом нет ничего сложного. Однако после многочасовых поисков на полностью очищенных от противников этажах вы склонны думать иначе — на имеющейся у вас карте изображается лишь небольшая часть уровня, и нет никакой возможности увидеть карту всего уровня сразу. Пользоваться небольшим участком постоянно сдвигающейся карты очень неудобно, и вам не раз придется задумываться над вопросом «А не хожу ли я по кругу?» Эта проблема могла бы быть полностью решена включением в игру полной карты пройденных уровней или, по крайней мере, своевременным корректированием информации о наличии на уровне частей плазменной пушки.

Вторая недоработка тоже относится к степени сложности игры. Дело в том, что когда вы снова входите на уже пройденный уровень, все поднятые вами ранее предметы (оружие, боеприпасы, ключи и т.п.) неким таинственным образом оказываются на своих прежних местах. Эта «недокументированная особенность» может весьма разочаровать игроков, старавшихся как можно экономнее расходовать боеприпасы, и, несомненно, лишает игру значительной части ее привлекательности — если вам на протяжении длительного времени не удается найти какую-либо часть плазменной пушки, то волей-неволей вам приходится постоянно возвращаться на чистые верхние уровни, чтобы возобновить запасы боеприпасов и «подлечиться».

Стоит упомянуть и не очень продуманный механизм прицеливания. Для того, чтобы произвести прицельный выстрел, вы должны поместить своего противника в центр узкой дуги. Как только вам это удается, оружие «запирается» и перед вами появляется экран прицела, на который выводится информация о типе цели.

Если вы считаете, что так стрелять слишком легко, вы можете отключить экран прицела. Однако отключить дугу прицела нельзя. Сама же дуга не очень сообразительна, а иногда и просто неточна. В результате вы можете направить свое ружье прямо в грудь находящемуся от вас на некотором расстоянии терминатору и все же не добиться «запирания» прицела, оставаясь совершенно беззащитным под огнем противника.

Игра отличается очень неплохим звуковым сопровождением. Помимо стандартного SoundBlaster, она поддерживает Gravis Ultrasound, Roland, Ensoniq и Aria, а также General Midi. Звуки при открывании и закрывании дверей и во время стрельбы очень реалистичны. То же самое можно сказать и о звуках, издаваемых киборгами. Плохо только то, что звуки со временем несколько приедаются, так как количество киборгов и видов оружия ограничено.

При использовании GUS производит очень сильное впечатление качество музыки, значительно превосходящее возможности 8-битовых ЦАП и SoundBlaster.

Возможно, вам придется повозиться с установкой программы — для работы ей требуется 585 КБ основной памяти. Если вы пользуетесь звуковой картой фирмы Gravis, позаботьтесь о том, чтобы ее программное обеспечение было посвежее. Для поддержки GUS в игре используются драйверы Ultramid Miles/AIL v1.03, занимающие 50 КБ памяти. Эта версия (которая, кстати, поставляется в комплекте игры) отказывается загружаться в верхние области памяти даже при загрузке «чистой» операционной системы с дискеты. Поэтому запустить игру на машине с 640 КБ основной памяти становится невозможным. Решить проблему можно переходом на более свежую версию драйвера GUS, однако и в этом случае у вас могут возникнуть проблемы, если драйверу чем-нибудь не понравится, например, конфигурация схем вашего компьютера.

К игре прилагается достаточно полное руководство, в котором описаны все виды оружия, все типы ваших противников-киборгов, а также приведено немало другой полезной информации, касающейся лабораторий Cyberdyne. Защита от копирования выполнена по стандартной схеме — при запуске новой игры у вас спрашивают слово, находящееся в определенном месте руководства. Такая проверка не производится, если вы продолжаете записанную игру — во-первых, иногда на поиск нужного слова уходит слишком много времени, а во-вторых, вовсе не обязательно все время подвергать честность пользователя сомнениям.

Конечно, игра The Terminator: Rampage может вызвать немало различных замечаний. Не меньше можно сказать о ней и хорошего. Но если у вас достаточно быстрая машина, то, несмотря на все сложности, однажды вы поймаете себя на том, что снова и снова возвращаетесь к дисплею, чтобы продолжить свои приключения внутри комплекса Cyberdyne.

# WRATH OF THE GODS

**Ганин А.Г.**

Новая игра — отличный способ провести вечер даже без пива и громкой музыки. Вместо этого вам предстоит путешествие в край вина, храмов и мифических существ. Такое путешествие предлагает фирма Luminaria в игре Wrath of the Gods.

Большая часть персонажей, ситуаций и загадок в игре связана с греческой мифологией. Вы играете роль молодого человека, путешествующего по Греции в поисках своего отца (похоже, довольно обыденное занятие для древних греков). По пути вам встречаются циклопы, гидры, наяды и разные мифологические персонажи — от Геркулеса до Медузы.

Хотя сюжет игры достаточно необычный, интерфейс, основанный на иконках, и управляемый мышью персонаж очень напоминают некоторые игры фирмы Sierra On-Line. Как и в других играх-приключениях, ваша основная задача заключается в поиске разных предметов, которым впоследствии необходимо найти правильное применение. Чтобы разнообразить игру, разработчики добавили к этому несколько аркадных последовательностей, в которых вы сражаетесь с разными монстрами, и несколько головоломок в стиле игры The 7th Guest.

Появляющиеся на экране персонажи общаются с вами, их синтезированная речь отличного качества. Иногда эта речь прерывается воплями нападающих на вас чудовищ, записанными с изрядной долей типично современного юмора.

Достаточно сложные задачи в игре сочетаются с различными подсказками и помощниками. Вы, например, можете проконсультироваться у оракула, который знает все, но отбирает у вас по пять очков за каждый вопрос. Игроки-профессионалы, возможно, найдут игру слишком простой, но для большинства пользователей она достаточно сложна.

Одно из достижений фирмы Luminaria — отличная графика, не уступающая по качеству фотоизображениям. Цифровое видеоизображение двигающихся персонажей накладывается на отлично подобранный фон. В итоге, оставаясь игрой-приключением, Wrath of the Gods очень напоминает интерактивный видеофильм.

(CD для Windows и Macintosh, $79.95).

**Технические замечания:**

Вспомните все, что вам известно о греческой мифологии. Если вы знаете, как Персей победил Горгону, вам будет гораздо легче пройти игру, так как большинство ее загадок взято именно из мифов.

Если даже вы что-нибудь забыли, не расстраивайтесь. Большая часть необходимой вам информации содержится в информационных экранах. Внимательное чтение и хорошая память помогут вам преодолеть препятствия, не отдавая драгоценных очков оракулу.

Ищите определенного уличного торговца. Он не только обменяет ваши деньги и сокровища, но и поможет решить некоторые головоломки.

# POLICE QUEST: OPEN SEASON

**George Fontaine**

В игре Police Quest: Open Season фирма Sierra сделала все от нее зависящее, чтобы как можно полнее погрузить вас в атмосферу расследования загадочного преступления. Специально для этого в качестве технического консультанта в разработке игры принял участие бывший шеф полиции Лос-Анджелеса Дерил Гейтс.

Вы играете роль детектива Джона Кери, полицейское управление Лос-Анджелеса, отдел общих преступлений. В ходе игры вам предстоит расследовать ряд убийств в южной части города. Первая жертва — офицер полиции, ваш друг и партнер по работе. Вторая — молодой парень, чье тело находят неподалеку от вашего погибшего товарища.

На протяжении нескольких дней после того, как были обнаружены тела, вы занимаетесь расследованием этих преступлений и связи между ними. Сюжет игры достаточно сложен. Вы собираете вещественные доказательства, опрашиваете свидетелей, готовите документы. При этом вы не должны забывать о необходимости подчиняться своему на-

чальству и поддерживать нормальные отношения с прессой и телевидением. Если вы совершаете все необходимые действия и принимаете правильные решения, успех расследования практически обеспечен. Однако стоит сделать хоть один неверный шаг, как все снова покрывается густым туманом.

Небольшое предупреждение для тех, у кого есть маленькие дети: в игре Police Quest: Open Season некоторые эпизоды и изображения, пожалуй, чересчур реалистичны и могут произвести на детей слишком сильное впечатление. В целом игра рассчитана на взрослых пользователей.

Игра очень проста в управлении. Вы выбираете мышью одну из иконок в нижней части экрана, а затем указываете объект или человека на экране, с которым вы хотите произвести соответствующие действия. Если у вас есть хоть получасовой опыт работы с программой для рисования типа Paint-Brush, освоить игру вам будет легче легкого.

Действие разворачивается на фоне цифровых фотографий различных мест Лос-Анджелеса. Помимо прочего, вы побываете в Паркеровском центре (штаб полиции Лос-Анджелеса), в мэрии, в городском морге, в полицейской академии и, конечно, на месте преступления (правда, съемка всех эпизодов игры происходила в студии фирмы Sierra, соответствующий фон накладывался позже). Особенно сильное впечатление производят кадры с места происшествия в южной части города, так же, как действия и выражения участвующих в этих сценах персонажей.

К сожалению, в игре слишком большое внимание уделено формальной правильности ваших действий в качестве полицейского агента. Одна процедурная ошибка может привести к тому, что все расследование зайдет в тупик. Юмор игры, пожалуй, местами несколько мрачноват. Тем не менее, если вы хотите на собственном опыте узнать, что из себя представляет повседневная работа полицейского детектива, эта игра вам вполне подойдет.

В общем и целом, новый Police Quest — вполне приемлемая игра. Если вам доставляли удовольствие предыдущие выпуски фирмы Sierra, вы не будете разочарованы.

(CD для DOS/Windows, $69.95).

## Настоящие преступления - это не игра

Первая ваша задача в игре Police Quest: Open Season — обследовать место преступления, где обнаружены тела вашего бывшего партнера по службе и неопознанного подростка. Игра требует, чтобы вы следовали массе полицейских процедур, однако даже в этом случае вы остаетесь весьма далеки от образа действий настоящего полицейского детектива. Ниже приведена попытка описания того, как в подобном случае вели бы себя служащие обыкновенного полицейского управления.

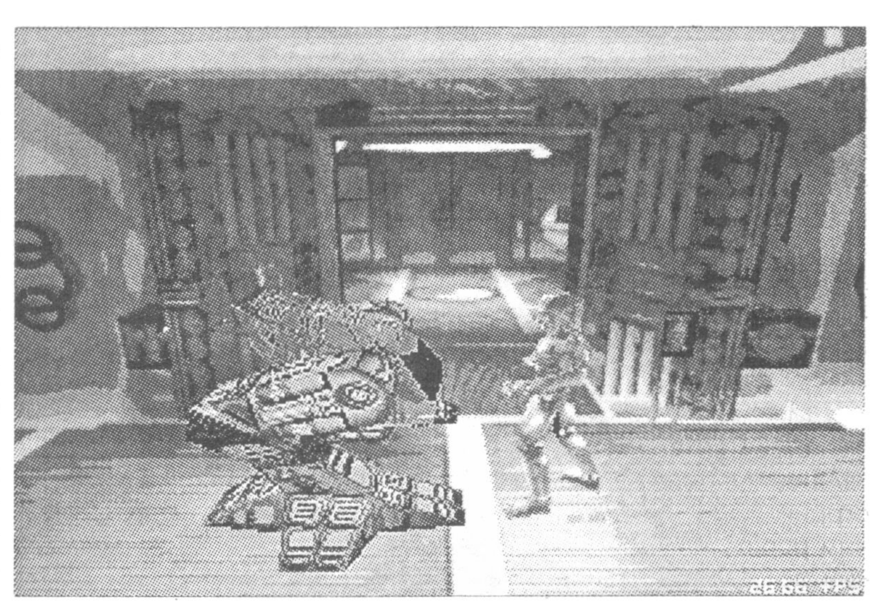
В случае настоящего преступления полицейский, который первым оказывается на месте, проводит предварительное определение типа преступления, зарисовывает расположение вещественных доказательств и схему участка, а также блокирует это место от посторонних зрителей. В первой сцене игры все это уже сделано за вас.

Затем патрульные знакомятся с имеющимися свидетелями преступления и опрашивают их, записывая предварительные показания. В первой сцене игры полицейские просто стоят вокруг, оставляя всю работу — и сбор вещественных доказательств, и опрос свидетелей — вам.

Когда на месте преступления появляется следователь, патрульный офицер докладывает ему о результатах предварительного расследования. Аналогом этого этапа в игре является ваш разговор с полицейскими на экране. Они в очень общих чертах рассказывают вам о том, что произошло. Затем вы объявляете, что берете расследование на себя.

Штат больших полицейских управлений обычно включает несколько специалистов по сбору вещественных доказательств и анализу места преступления. В их обязанности входит создание как можно более полной схемы места преступления, его фотографирование и сбор предметов, которые могут иметь к нему отношение. Они обычно немедленно докладывают следователю обо всех своих находках, а потом готовят еще и подробный письменный отчет. Как правило, эти технические специалисты работают практически самостоятельно, не особенно полагаясь на советы и требования полицейских офицеров — каждый такой специалист обладает гораздо большим опытом подобной работы, чем любой патрульный или следователь. Особенно очевидно это в тех случаях, когда для сбора и анализа вещественных доказательств используется сложное оборудование или химические препараты. Следователь обычно занимается, главным образом, опросом жертв преступления и свидетелей.

В игре же вам приходится самому тщательно обследовать место преступления еще до приезда технических специалистов. Вы собираете и изучаете все подозрительные предметы, которые, как вам кажется, могут помочь при расследовании. Таким образом, вы существенно изменяете картину преступления до того, как ее зафиксируют техники в документах, схемах и фотографиях.



# WHO SHOT JOHNNY ROCK?

***Harry Chow***

| | |
|---|---|
| Минимум: | 286/16, VGA, 512 КБ ОЗУ, 2 МБ на винчестере. |
| Управление: | мышь. |
| Звук: | Sound Blaster и совместимые карты. |
| Замечания: | необходим дисковод CD-ROM (150 КБ/с или быстрее, время доступа 380 мс), DOS версии 3.3 или выше. |
| Рекомендуется: | 486DX/33, 4 МБ ОЗУ, CD-ROM double-speed, Sound Blaster. |

Who Shot Johnny Rock — игра аркадного типа. Действие происходит в Америке в период «ревущих двадцатых». Гангстеры и бандиты контролируют большую часть города, в котором вы оказываетесь в качестве частного детектива. Кто-то убил Джонни Рока — исполнителя из местного ночного клуба. Его подружка нанимает вас, чтобы расследовать это преступление и покарать преступников. Единственный ключ к раскрытию преступления — это обнаруженный в руке убитого клочок бумаги с именами пяти человек, владеющих частями кодовой комбинации от сейфа в доме Джонни. Для того, чтобы узнать код, вам приходится найти этих людей и преодолеть сопротивление их телохранителей. В общей сложности от вас требуется посетить восемь различных мест. После того, как вся необходимая информация собрана, вы отправляетесь к дому Джонни и сражаетесь с захватившими его гангстерами. Победив их, вы сможете попасть в комнату Джонни, где и находится пресловутый сейф. Открыв его при помощи имеющейся у вас в руках комбинации ключей, вы узнаете имя преступника, убившего Джонни, и причину, по которой он это сделал.

Фирма American Laser Games известна серией своих аркадных игр, в которых используется живое видео. Who Shot Johnny Rock весьма напоминает предыдущую CD-ROM-игру этой фирмы для IBM PC, Mad Dog McCree, хотя и отличается от нее, помимо сюжета, рядом улучшений. Наиболее очевидное заключается в том, что здесь видеоизображение воспроизводится почти на весь экран. Возможность сохранения состояния игры позволяет отложить игру в сторону и немного поработать, например, в Microsoft Excel, после чего продолжить все с того же самого места. Правда; записать можно только одно состояние; интересно, что помешало предусмотреть для этого несколько файлов?

Многократное повторение игры не надоедает, поскольку убийца и мотив преступления все время изменяются. Кроме того, запас вооружения у вас ограничен, так что приходится следить за экономным расходованием боеприпасов. Как любой частный детектив, вы обладаете в начале игры некой суммой денег.

Если по вашей вине погибает невинный прохожий, вам приходится платить за его похороны. Если кому-нибудь удается подстрелить вас, вы платите за лечение.

Обе эти ситуации существенно сказываются на вашем бюджете, уменьшая количество боеприпасов, которые вы можете приобрести. К счастью, у вас есть несколько возможностей заработать деньги, например, участвуя в соревнованиях по стрельбе в тире или делая ставки на рулетке в казино.

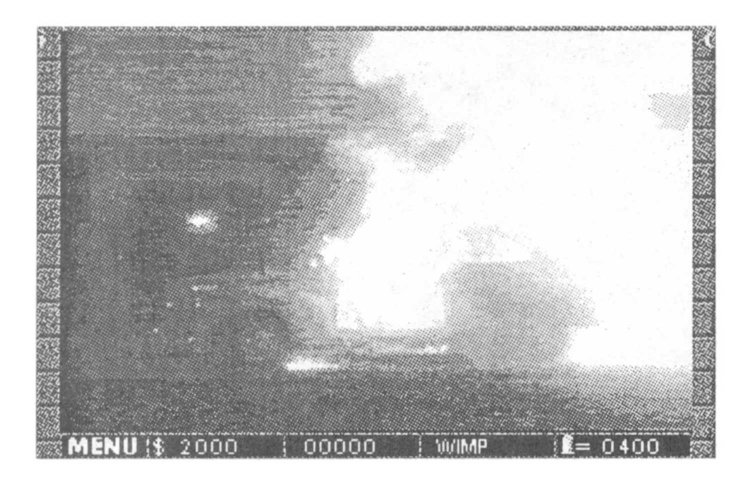
Игра отлично выглядит на машине с дисководом CD-ROM с двойной скоростью, однако ее можно запустить и на дешевой модели CD-ROM со скоростью передачи данных 150 КБ/с. Изменяется только качество видеоизображения: как нетрудно догадаться, чем лучше и современнее ваш дисковод CD-ROM, тем более качественное изображение вы получите.




В игре предусмотрены три различных уровня сложности. Чем выше уровень — тем меньше времени у вас остается на раздумья при встрече с противником. Вступительная часть знакомит вас со всеми действующими лицами и персонажами игры и создает вполне соответствующее обстановке настроение. Отмечу, что это одно из наиболее длинных вступлений с живым видео из всех, которые мне когда-либо встречались в компьютерной игре.

Who Shot Johnny Rock произвела на меня значительно лучшее впечатление, чем предыдущие выпуски этой фирмы. Все-таки живое видео почти в полный экран со стандартным разрешением VGA (320x200x256) что-то значит.

Игра актеров также несколько улучшилась. Звук отлично сочетается с изображением — когда персонаж что-либо говорит, его губы двигаются в точном соответствии с произносимыми словами, и у вас не возникает впечатления некачественного дубляжа, как в других подобных играх.




Производят впечатление и другие звуковые эффекты. Например, звуки выстрелов из автоматического оружия и взрывы автомобилей настолько правдоподобны, что наводят на мысль о реальных событиях.

Еще одна удачная находка авторов игры — повествование от первого лица. Помимо изображения на экране, вы слышите, о чем думает ваш персонаж — похоже на стиль тех гангстерских спектаклей, которые иногда передают по радио.

В отличие от своего аналога для игровых видеоприставок, в котором используется оптическое ружье, версия Who Shot Johnny Rock для PC управляется при помощи мыши. К счастью, мышь отзывается на все ваши действия достаточно легко, и перемещение прицела в любое место экрана не занимает много времени.

Установка игры проходит достаточно быстро и безболезненно. К игре прилагается грамотная документация, которая, несмотря на свою краткость, освещает все наиболее важные моменты сюжета и процесса игры.

Кроме того, если у вас возникнут какие-либо проблемы, вы можете получить телефонную консультацию непосредственно у представителей фирмы American Laser Games.

Наряду с этим, не могу не отметить ряд наиболее существенных недостатков, значительно снижающих общее качество игры.

Прежде всего, качество графики. Я бы предпочел меньшую скорость кадров, лишь бы только они были более качественно прорисованы. Для игры, в которой требуется перед выстрелом точно знать, куда ты стреляешь, очень важно, чтобы изображение давало возможность определить, целится ли в тебя человек на экране; то есть было бы достаточно четким.

И если дисковод CD-ROM с двойной скоростью еще отвечает этому требованию, то обычный делает полноценную игру практически невозможной из-за резкого ухудшения качества изображения.

Не сумел я разобраться и с количеством игроков. В руководстве указано, что играть могут два человека, однако в самой игре я так и не нашел, где задается количество играющих.

Интересно, разработчики просто не успели реализовать эту возможность из-за того, что их поджимали сроки выпуска игры, или же в фирме American Laser Games считают, что режим для двух игроков обозначает то, что эти двое играют по очереди? Если последнее верно, то многопользовательской игрой можно назвать любую из сотен игр, имеющихся сегодня в продаже.

Однако что касается меня самого, то когда я слышу слова «игра для двух человек», я склонен считать, что имеется в виду «игра для двух человек одновременно».

И, наконец, пару слов о повторяемости игры. Безусловно, разные варианты окончания делают повторение игры интересным, но все равно игра слишком короткая!

Вы можете пройти ее полностью меньше чем за час, несмотря на то, что некоторые сцены, похоже, были специально добавлены, чтобы продлить игровое время. В частности, в одной из сцен вам приходится снова и снова убивать одних и тех же парней (их там всего двое), чтобы пройти к следующему эпизоду.

Вы видите, как эти парни падают и умирают, а через несколько мгновений снова появляются перед вами. Похоже, у них больше жизней, чем у кошки! Было бы значительно лучше, если бы их появление отличалось хоть немного большим разнообразием.

Подводя итог, хочу сказать, что Who Shot Johnny Rock — отличная аркадная игра для тех, кто просто хочет немного поразвлечься и не претендует на сложные игры с увлекательным сюжетом и множеством доступных пространств. Для таких людей описываемая игра, безусловно, слишком проста и коротка.

Вместе с тем, по сравнению с Mad Dog McCree, Who Shot Johnny Rock — значительный шаг вперед, хотя бы в плане качества видео и звука. При игре в нее создается настоящий «эффект присутствия» в изображаемой сцене. Если вам нужно простое бездумное развлечение — пойдите и купите этот CD-ROM.

Редакция благодарит за помощь в подготовке этого номера системных операторов сети

FIDO

Savage | Savage Club BBS | UGi UA HQ | 2:463/22 (044) 228-5888

RaS | RaS Group BBS | 2:463/137 (044) 228-5517

Natty Dread | Babylon Frontline | 2:463/52.33 (044) YoU kNoW

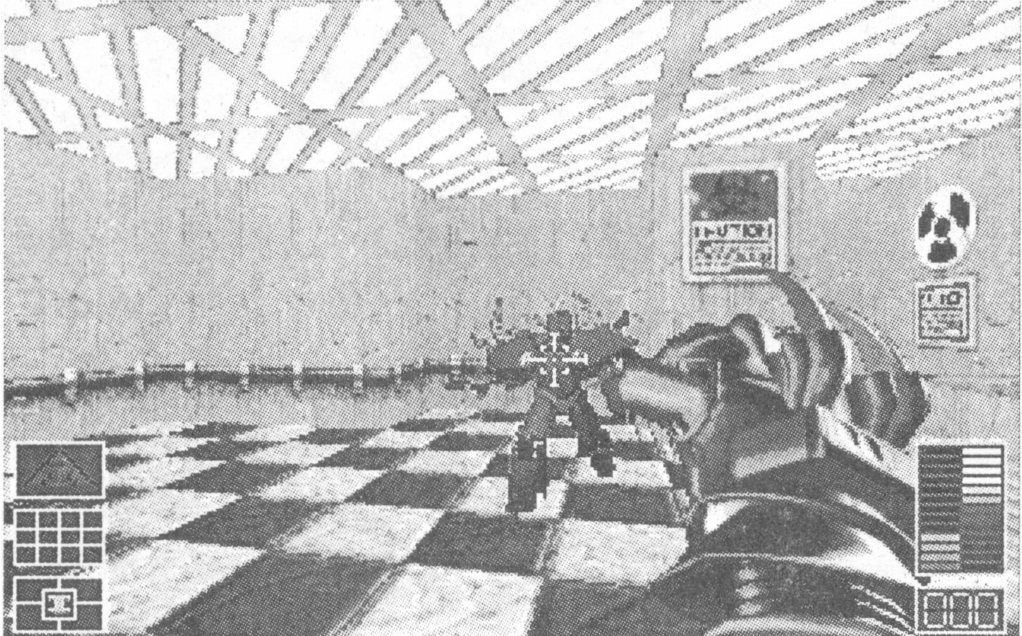
# CYCLONES

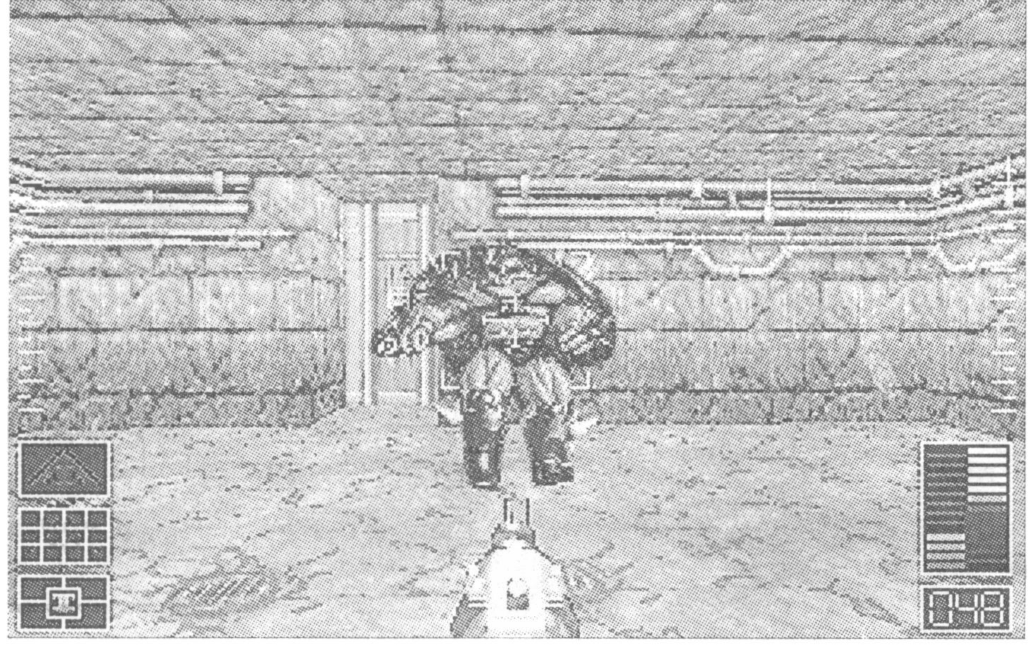
**Ross Erickson**

Эти игры появляются буквально одна за другой! DOOM открыл собой новый жанр в компьютерных играх, и теперь эти веселенькие развлечения, заполненные активными действиями, растут, как грибы после дождя. Cyclones — не исключение, и я с удовлетворением хочу отметить, что его авторам удалось сделать эту игру достаточно оригинальной для того, чтобы привлечь внимание любителей DOOM и других активных игр-«стрелялок».

Сюжет, как всегда, прост (а чего вы, собственно говоря, ожидали?): Землю в который раз заполонили полчища враждебных созданий, стремящихся разрушить нашу планету до основания. Для того, чтобы облегчить себе этот труд, они соорудили из образцов человеческой ткани генетически усовершенствованную военную машину — Циклон (Cyclone). Вы — последняя надежда землян, и должны использовать имеющиеся в вашем распоряжении сверхсовременные оружие и средства защиты для того, чтобы победить армию Циклонов. Как удачно отметил один из моих знакомых: «Ах, этот утренний запах напалма!..»

Как и в других «думоподобных» играх, в Cyclones на экране изображено именно то, что вы увидели бы на самом деле, будь вы освободителем землян. Игра, как говорится, нарисована «от первого лица». Мне понравилось то, что можно целиться и стрелять независимо от своих перемещений по пространству игры. Другими словами, можно стрелять в кого-нибудь, кто бежит налево, одновременно перемещаясь направо или вперед — прицеливание и перемещение управляются раздельно. Да, этой игрой сложнее управлять, чем DOOM, но поверьте, она того стоит! Попрактиковавшись некоторое время, вы в полной мере оцените все разнообразие тактических приемов, которые можно применять против столь ненавистных вам врагов.





Я не могу сказать ничего плохого о качестве графики — оно вполне удовлетворительно даже на не очень быстрых машинах. Хотя, конечно, если вам нравятся игры такого типа, то пора задуматься о приобретении Pentium. Музыка и звуковые эффекты подобраны удачно. В вашем распоряжении имеется даже небольшой учебник по стратегии и тактике ведения боя, который поможет вам подготовиться к предстоящим сражениям.

Я думаю, Cyclones вам понравится — это достаточно неплохая «старая песня на новый лад», и улучшения сделаны именно там, где их прежде всего и стоило сделать.

# MAD DOG McCREE

**Ron Dippold**

| | |
|---|---|
| Минимум: | 286/16, VGA, 512 КБ ОЗУ. |
| Управление: | мышь. |
| Звук: | Sound Blaster и совместимые карты. |
| Замечания: | необходим дисковод CD-ROM со скоростью 150 КБ/с и временем доступа 380 мс. |

Возможно, вы уже встречались с игрой Mad Dog McCree(Бешеная собака Макри) на какой-либо видеоприставке. Эта аркадная игра чем-то напоминает DRAGON'S LAIR: вы бродите по улицами расправляетесь при помощи пистолета с плохими парнями. Если вы не слишком расторопны, один из этих парней может вас подстрелить, а если вы плохо целитесь, может погибнуть ни в чем не повинный прохожий. Эта игра достаточно веселая и была в свое время весьма популярна.

Теперь вы можете заниматься тем же самым на своем PC. Mad Dog McCree для PC выполнена полностью в живом видео и поэтому поставляется только на CD-ROM — увы, вы уже не можете переписать ее на флоппи-диск у своего знакомого.

### «Для нас двоих этот город слишком тесен!..»

Преступник и негодяй (бешеная собака) Макри вместе со своей бандой терроризирует небольшой западноамериканский городок под названием... э—э... ну, скажем, Кактус-Джанкшн.Или, например, Минос. Какая вам, в сущности, разница? Ведь основная проблема заключается в том, что этот негодяй выкрал самого мэра и в придачу захватил его дочь! Теперь город остался без правителя, и бандиты совершенно распоясались. Вы — путешественник и новичок в городе, а пункт 3 четвертого раздела Кодекса Таинственных Путешественников недвусмысленно гласит о том, что ваша обязанность — спасти город. Не тратя времени даром, вы немедленно беретесь за дело. Ваша первейшая задача — найти главный притон преступников и освободить шерифа. Плохо только то, что банда Макри не очень жалует непрошеных гостей...

### «Целимся - стреляем!..»

Интерфейс игры достаточно прост. Большая часть экрана занята окном, в котором воспроизводится видеоизображение. Слева от него расположены счетчики оставшихся боеприпасов и жизней, а также ящик (в буквальном смысле этого слова!) меню. В нижней части экрана скромно разместился логотип American Laser Games.

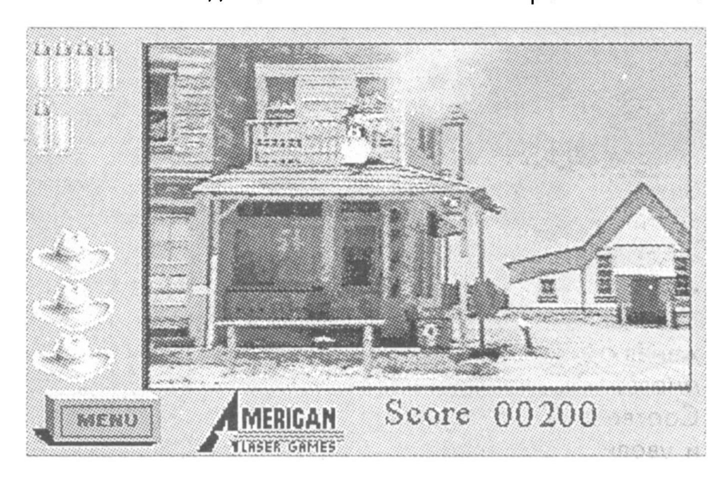
При помощи мыши вы перемещаете по экрану указатель, который превращается в прицел, когда находится на видео-окне. Наведя его туда, куда вы хотите попасть, вы нажимаете левую кнопку мыши и стреляете — БАХ! Для того, чтобы перезарядить оружие, нужно переместить указатель в нижнюю часть экрана и нажать правую кнопку мыши.

Как уже отмечалось выше, действие разворачивается в живом видео. Эта игра не рисованная. Эпизоды отсняты в реальной обстановке американского Запада с участием настоящих актеров, одетых в соответствующие костюмы. Например, типичный эпизод может выглядеть следующим образом: вы идете по улице (камера перемещается вслед за вами, пока вы проходите мимо строений) и видите, как проезжающий мимо всадник пытается вас подстрелить из своего пистолета. Это не картинка, это настоящий всадник на настоящей лошади! И если его затея ему удастся, он спокойно уедет дальше! Если же вам повезет больше и вы успеете выстрелить раньше, эпизод закончится тем, что всадник свалится с лошади на землю.

Вообще говоря, при любой встрече с противником у вас будет некоторое количество времени на то, чтобы отреагировать на его появление. По истечении этого времени (этот момент отмечен обычно столбом дыма, вырывающимся из его пистолета) вас уже ничтоне сможет спасти. Если вам где-нибудь по дороге попадется коровийчерепили плевательница, не забудьте подстрелить и их тоже — это принесет вам дополнительные очки и улучшит ваше оружие. Так, один подстреленный коровий череп превратит ваш шестизарядный кольт в (гм...) девятизарядный. Еще один — сделает его (ГМ!..) двенадцатизарядным! Что поделаешь, иногда приходится жертвовать реализмом для удобства играющего!

### «Свет, камера, начали!..»

Естественно, качество игры определяется в первую очередь использованием живого видео и звука. Конечно, как и в игре The 7th Guest, все актеры отчаянно переигрывают и голоса звучат слишком уж стандартно, но, тем не менее, основная цель достигается. Вы действительно очень скоро начинаете



ощущать себя персонажем не очень качественного «спагетти»-вестерна. Добавлю еще, что отвратительная игра парня, который изображает из себя обязательного седого старого золотоискателя, только добавляет реальности этому ощущению.

По своей сути Mad Dog McCree — типичная «стрелялка», однако есть в ней и существенное отличие от других игр подобного рода. Согласитесь, что охотиться на вполне реального парня с трехдневной щетиной, который перебегает улицу, размахивая пистолетом, и пытается вас перехитрить, гораздо интереснее, чем просто палить по изредка появляющимся в окнах нарисованным фигурам. Добавьте к этому еще и разнообразие результатов своих выстрелов. В игре совсем нет крови, однако парень на крыше, которого вы только что подстрелили, подчас падает к вашим ногам по весьма замысловатой траектории. Если же вы не были достаточно ловки, и вас все-таки убили, несколько негодяев собираются вокруг и начинают потешаться над вами.

Ни в чем не повинных прохожих легко отличить от бандитов; они в большинстве своем безоружны и не собираются в вас стрелять. Если же вы все-таки убиваете кого-нибудь из них, появляется гробовщик, который сообщает: «Это был хороший человек! Увы, был...»

### Технология игры

Знакомясь с игрой Mad Dog McCree, вы, возможно, обратите внимание на то, что графика... э—э... скажем, не везде безупречна. Вроде бы все в порядке, но картинка не совсем соответствует вашим представлениям о качестве видео, записанного на лазерный диск. Что ж, вы правы. Это связано с двумя ограничениями, которые налагаются аппаратурой PC.

Во-первых, все разнообразие цветов реального изображения приходится сводить к 256 цветам, с которыми умеет обращаться ваш среднестатистический адаптер VGA. Разработчики уделили этому немало внимания, но тем не менее, картинка не всегда выглядит достаточно хорошо. Например, «эффекты палитры» заметны на краях дымных облаков и в некоторых других местах.

Во-вторых, ряд ограничений вносит сам дисковод CD-ROM. Дело в том, что стандартный вариант этого устройства (так называемый дисковод с одинарной скоростью) может передавать в компьютер данные с максимальной скоростью 150 КБ/с. Есть, конечно, и более быстрые модели, но фирма American Laser Games стремилась сделать свою игру доступной как можно большему числу пользователей. Такой скорости передачи явно недостаточно для качественного воспроизведения почти полноэкранного видео, которое используется в игре Mad Dog McCree. Разработчики игры решили эту проблему весьма оригинальным способом — они пропустили исходные видеосюжеты через программу, которая их проанализировала и определила общее количество пикселов, цвет которых меняется при переходе от кадра к кадру. Если при выводе изображения обнаруживается, что таких пикселов слишком много, игра автоматически уменьшает разрешение. Соответственно, уменьшается количество пикселов и увеличивается их размер, а цвет каждого такого нового пиксела определяется как средний цвет покрываемых им меньших пикселов: количество данных, которые необходимо передать, уменьшается, но изображение становится более зернистым (вы, возможно, встречались с таким эффектом в какомнибудь рекламном ролике). В конечном итоге выходит, что при быстром изменении обстановки на экране качество изображения резко ухудшается, но как только все успокаивается, качество изображения восстанавливается.

Решение, конечно, интересное, и основное его преимущество в том, что играть в Mad Dog McCree можно даже на не очень мощной машине (386/16 МГц + CD-ROM одинарной скорости). Однако разработчики могли бы позаботиться и об обладателях более мощной техники — на компакт-диске с игрой остались свободными около 500 МБ, в которых вполне можно было бы разместить видеоинформацию, рассчитанную хотя бы на CD-ROM с двойной скоростью. Будем надеяться, что эта мысль придет им в голову при выпуске следующей версии или новой игры.

### Общие впечатления

Без всякого сомнения, играть в Mad Dog McCree очень интересно. Я видел достаточно людей, буквально помешанных на этой игре. Ее концепция проста («если в тебя кто-нибудь целится, убей его!»), а реализация вполне хороша для аркадной игры.

Вместе с тем, хочу отметить и ряд наиболее очевидных недостатков. В игре есть три уровня сложности — Deputy (заместитель шерифа), Sheriff (шериф) и U.S.Marshall (ну просто самый главный маршал США). По умолчанию игра начинается с уровня Deputy. Идея не кажется особенно удачной. При таком уровне сложности закончить игру достаточно просто, после чего вам остается только повторять все то же самое. Конечно, можно выбрать другой уровень сложности, но при этом изменяется только скорость перемещения плохих парней и время их реакции на ваше появление. Можно попробовать и другие маршруты передвижения, но большинство их заканчивается неудачно.

В Mad Dog McCree очень много таких эпизодов, где ваша гибель неизбежна, если вы не встречались с этой сценой раньше. Например, в одном эпизоде вы успеваете подстрелить двух бандитов, но сами погибаете от выстрела из небольшого окна в доме. Теперь вы, поумнев, снова добираетесь до этого места и сначала стреляете в окно, чтобы убрать Невидимого Бандита, а уже потом занимаетесь всеми остальными, но особенного интереса это уже не представляет — когда вы знаете хитрость, это уже не хитрость! Следует отметить, что это единственная стратегия, которая используется в игре для внесения в нее дополнительных сложностей. Других головоломок вы здесь, к сожалению, не найдете.

Сомневаюсь, что Mad Dog McCree сможет доставлять вам удовольствие в течение нескольких недель, но для одного-двух раз эта игра достаточно интересна. Я еще не встречал человека, который, играя в нее, не продемонстрировал бы начальных признаков грубого и кровожадного поведения. Когда она вам надоест, вы получите немало удовольствия, наблюдая за тем, как играют ваши друзья и знакомые. Отличная игра для вечеринки!

# MYSTIC TOWERS

***Hank Leukart***

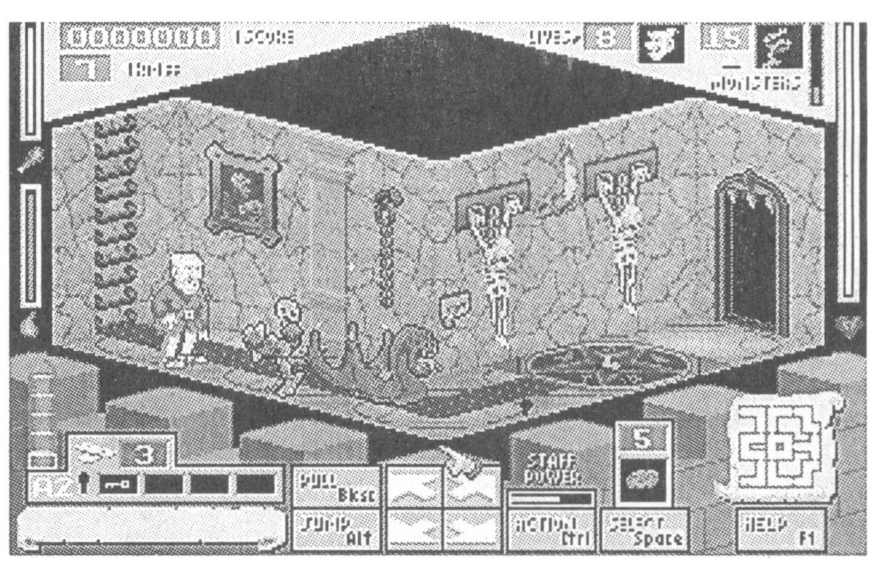
| | |
|---|---|
| Минимум: | 386, VGA, 640 КБ ОЗУ, 3 МБ на винчестере. |
| Управление: | клавиатура, мышь, джойстик, Gravis Gamepad. |
| Звук: | Sound Blaster и совместимые карты. |

Sonic The Hedgehog, персонаж известной компьютерной игры, обладает индивидуальностью: когда вы оставляете его в покое, он останавливается, начинает постукивать ногой и зевает. Alladin, будучи длительное время предоставлен самому себе, развлекается тем, что жонглирует яблоками. Делает ли индивидуальность персонажа компьютерную игру интересней? Не обязательно, но по меньшей мере она добавляет игре забавности.

В игре Mystic Towers (Волшебные башни) вы управляете бароном Болдриком, не вполне совершенным волшебником. Безусловно, в том, что касается заклинания молний и телепортации, с бароном мало кто сравнится, однако другие его привычки весьма далеки от совершенства. Представьте себе, например, такую ситуацию: вы вместе с мистером Болдриком только-только собрались уничтожить при помощи архисложного древнего заклинания здоровенного муравья-мутанта, как вдруг барон не находит ничего лучшего, чем заняться ковырянием в собственном носу, позабыв обо всем остальном. Или, скажем, на него внезапно может напасть приступ чихания. Или он добудет где-нибудь бутылку огненной воды, чтобы утолить свою жажду, и напьется до такого состояния, что им невозможно будет управлять... Да, индивидуальности и характера у барона Болдрика более чем достаточно. Что же можно сказать о самой игре?

Mystic Towers задумана и реализована достаточно хорошо и оригинально. Игра нарисована в изометрической трехмерной проекции (если вы не знаете, что это такое, посмотрите на соответствующую картинку) и представляет собой весьма удачную смесь наполненной головоломками игры-приключения с активной игрой, в которой вам приходится постоянно сражаться со странными (я бы даже сказал ОЧЕНЬ странными) существами.

Начинается все с того, что жители деревни Римм просят барона Болдрика очистить их башни от обитающих там злобных существ. Барон весьма неохотно соглашается, подмигивает вам с экрана, магическим образом входит в первую башню и начинает свой нелегкий труд.




Зарегистрированная версия игры состоит из шести башен, каждая из которых включает в себя пять уровней (этажей). Все эти уровни заполнены огромным количеством самых разнообразных чудовищ. Ваша (и, естественно, барона) цель заключается в том, чтобы уничтожить всех монстров, найти красный ключ и выйти из башни. Помогает вам в этом множество известных барону заклинаний, при помощи которых можно вызвать молнию, телепортироваться, летать, лечить себя и травить других ядами. Вместе с тем, задача не так уж и проста, поскольку в каждой башне есть так называемый «монстр-генератор», который создает новых чудовищ по мере того, как вы с ними расправляетесь. Поэтому для окончательной победы добра над злом вам нужно найти его и уничтожить. С этажа на этаж вы можете перебираться либо при помощи телепортации, либо более прозаическим способом — карабкаясь по лестницам.

Как и в других своих играх, в Mystic Towers фирма Apogee позаботилась об игроках с разной квалификацией — в игре предусмотре-

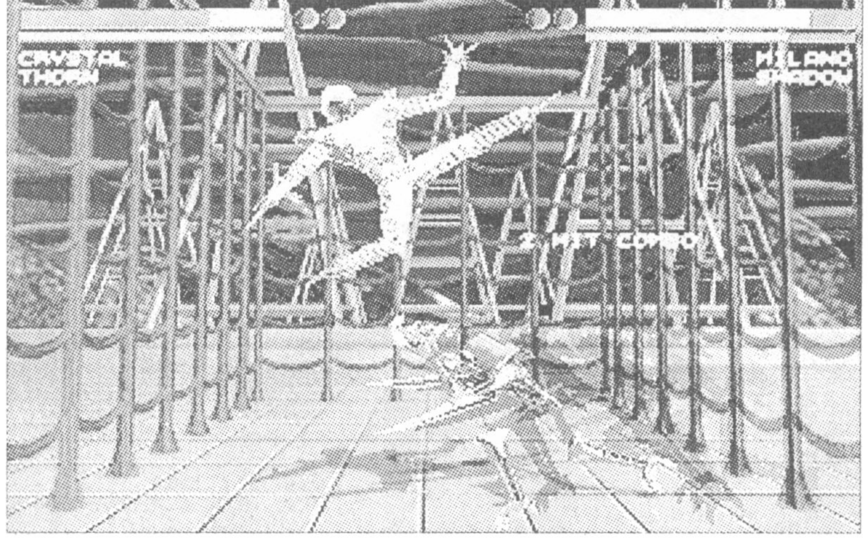
ны два уровня сложности. Необычно, пожалуй, только то, что каждый из них предлагает вам разные карты башен — таким образом, вы можете пройти не шесть башен, а целых двенадцать! Да, если игра вам понравится, то она надоест не скоро... Уровень «ученика» (Apprentice) связан в основном с непосредственной борьбой с монстрами, в то время как на уровне «волшебника» (Wizard) вам придется помимо этого решать еще и достаточно много головоломок. Есть и другие отличия, например, будучи учеником, вы начинаете игру, уже имея карту башни, а волшебнику эту карту нужно еще и отыскать...

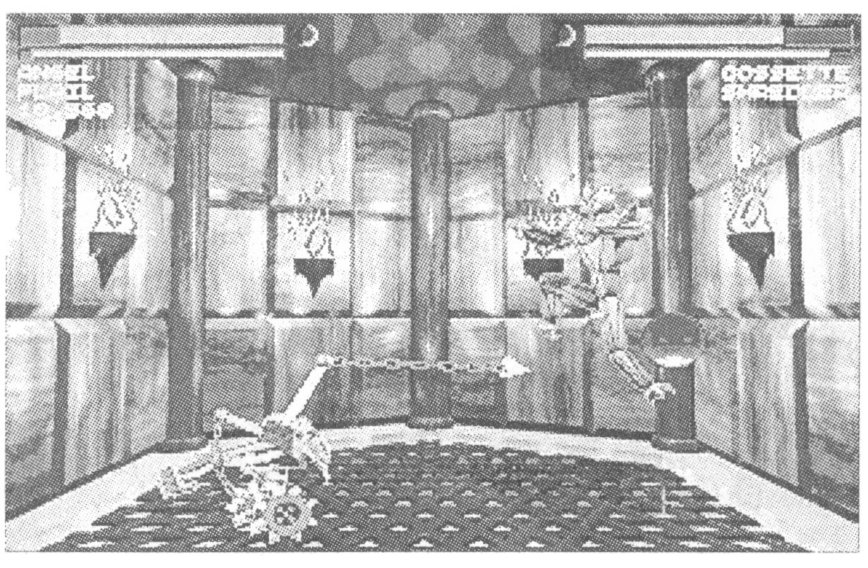
Меня очень порадовало разнообразие противников в игре. В каждой башне свой набор монстров, который от башни к башне становится все более странным. Вот уж где действительно проявляется индивидуальность! Вам придется сражаться с тучами всякой нечисти — от гигантских пауков-мутантов до злых женщин-колдуний, мечущих в вас молнии из-под юбки. Кроме того, вы познакомитесь со странными летающими существами, выпускающими струи огня из собственного носа, и с прыгающими чудовищами, которые будут пытаться слизать вас своим шершавым языком. Да, в том что касается разнообразия противников эта игра, пожалуй, не имеет себе равных! Добавлю еще, что на каждого из них приходится не одна сотня кадров анимации — ну, больше просто нет слов...

Музыка хорошо подобрана к обстановке. Жалко только, что она не отличается особенным разнообразием; мне удалось услышать лишь три различные мелодии, одна из которых звучит во время выбора опций из меню. Зато вам не придется слушать жалкие звуки FM-синтеза, которые производители Sound Blaster называют MIDI-инструментами, — в игре использована оцифрованная музыка и качество ее воспроизведения отличное. При эмуляции Sound Blaster на моей карте Gravis Ultrasound (GUS) я тоже не испытывал каких-либо проблем (возможно, за это приходится благодарить именно оцифрованную музыку).

Возможно, вам покажется не очень продуманным управление игрой. Да, пожалуй, это далеко не самое сильное ее место. Но вспомните любую другую игру, в которой от играющего требуются активные действия. Как правило, всегда необходимо определенное время для того, чтобы свыкнуться с клавишами управления и научиться перемещать своего персонажа именно туда, куда вы хотите. Точно такая же тренировка понадобится вам и в Mystic Towers, причем некоторые дополнительные сложности возникнут из-за изометрической проекции. Но стоит вам освоиться с управлением — и вы уже будете сомневаться в том, что когда-либо встречали более удобный формат изображения.

В заключение остается сказать, что свободно распространяемая (shareware) версия игры состоит только из одной башни, поэтому для того, чтобы получить от игры максимум удовольствия, не поленитесь приобрести зарегистрированную версию — я думаю, вы об этом не пожалеете!





# КАЛЕНДАРЬ СОБЫТИЙ

**7.02—10.02.95** **«UNIX EXPO'95/Moscow»** — выставка и конференция, посвященные открытым системам и сетевым решениям, г.Москва, Выставочный Комплекс АО «Экспоцентр» на Красной Пресне, Краснопресненская наб., 14.
Организатор: WP I-Blanheim,
Тел.: (095) 255 3799 Факс: (095) 205 6935

**20.02—25.02.95** **«EnterEX-95»** — 2-я международная выставка, г.Киев, НВЦ, международный павильон.
Организатор: Международный институт деловой информации, рекламно-издательская фирма «Евроиндекс», Торгово-промышленная палата Украины,
Тел.: (044) 271 3275, 245 7233 Факс: (044) 245 7232, 245 7233

**21.02—25.02.95** **«SoftForum-95»** — первая национальная выставка с международным участием, г.Киев, Дворец Спорта.
Организатор: Министерство машиностроения, военно-промышленного комплекса и конверсии, Инновационный Центр НАН Украины, Комиссия Верховного Совета по здравоохранению, МинЧернобыль, Минздрав Украины, Институт проблем регистрации информации НАН Украины.
Устроитель: фирма МЭДВИН.
Информационно-рекламная поддержка: ТОО»Комиздат»
(газета ComputerWorld/Киев и журнал «Компьютеры + Программы»),
Тел.: (044) 294 8543 Факс: (044) 294 8502

**8.03—15.03.95** **«CeBIT»** — международная выставка, г.Ганновер
Организатор: World Center, Office Information Telecommunications,
Тел. в Санкт-Петербурге: (812) 319 9261

**10.04—13.04.95** **«Мультимедиа»** — международная ярмарка электроники, электросвязи и компьютерной техники, Познань, Польша
Организатор: IIR International Exhibitions,
Тел.: 69 2592 Факс: 66 5827

**10.04—13.04.95** **«Инфосистем»** — ярмарка издателей, Познань, Польша.
Организатор: IIR International Exhibitions,
Тел.: 69 2592 Факс: 66 5827

**17.04—20.04.95** **«КомпьютерЭкспо-95»** — международная специализированная выставка компьютеров, приспособлений и периферийных устройств, программного обеспечения, г.Киев, Дворец Спорта.
Организаторы: ТОО «Комиздат» (газета ComputerWorld/Киев и журнал «Компьютеры + Программы»),
Тел.: (044) 294 8543 Факс: (044) 294 8502

**24.04—28.04.95** **«COMTEK-95»** — г.Москва, Выставочный Комплекс АО «Экспоцентр» на Красной Пресне, Краснопресненская наб., 14.
Организатор: Crocus International,
Тел.: (095) 255 3799 Факс: (095) 205 6935

**12.05—17.05.94** **«АНИГРАФ-95»** — фестиваль компьютерной графики и анимации, г.Москва, ВВЦ, павильон N4.
Организатор: Joy Company,
Тел.: (095) 187 7310, 187 7538 Факс: (095) 187 7560

**4.07—8.07.95** **«EWHCI-95»** — международная конференция «Взаимодействие человека с компьютером», г.Москва.
Организатор: МЦНТИ,
Тел.: (095) 198 7691 Факс: (095) 943 0089

**25.09—30.09.95** **«Информатика и связь — 95»** — выставка, г.Киев, Дворец спорта.
Организатор: фирма «ВнешЭкспоБизнес»,
Тел.: (044) 212 2257 Факс: (044) 212 2992



Тел.: (044) 229-32-43 Факс: (044) 229-44-74



ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
74269